超任一族

第2期
$30

街頭霸王II 大占卜
街頭霸王II 心理測驗
街頭霸王II 願者上鈎
新作遊戲龍虎榜
新作遊戲月曆表

超級任天堂移植作品分析

足球小將III之中、日對照表
足球小將III 全攻略

足球小將III 皇帝的挑戰
鈴木亞久里 F-1賽車
新拉之大冒險
炎之鬥球兒 彈平
超級F-1賽車
螺旋世界
艾尼斯戰機
忍者龜IV
機甲警察
同化戰機
寶貝智多星
北斗の拳5
夢幻水管
彈珠大戰
餓狼傳說
飛龍の拳S
地球戰士
大航海時代
金龍戰記
恐龍大戰
極限戰機
終極美式足球
守護神之劍
初代熱血硬派
神聖詩人
46億年物語

遊戲界又一大突破!!!
遊戲磁片系統之第二代!!

mgh™ 智多星隆重登場!

全港首創四大突破:

- 一體化機身——部主機(MGH)無需加Ram Card
  或超任咭便可直接給世嘉五代
  或超級任天堂使用。
- 萬用 Format—不論飛鷹,MGD_2 或
  攔截者的磁片,均可
  使用在MGH上。
- 圖像化畫面控制—為客戶使用起見,首
  創圖像化畫面控制功能,
  令客戶有看圖識字之方便;而世嘉
  與超任是各不相同之畫面。(或請到深水埗
  高登商場64號舖,陳列室參觀。)
- 免費UP Grade Version— 如有新Version推出,可享有免費改機或更換服務。(只需購買後,
  十四天內寄回保用證。)

mgh™ 智多星磁片系統

總代理及維修部:金星電腦有限公司

九龍深水埗高登商場64號舖

SHOP NO. 64, GOLDEN SHOPPING CENTRE,
146-152 FUK WAH STREET, SHAMSHUIPO,
KOWLOON, HONG KONG.
TEL: 361 4991 FAX: 361 4987

MGD_2 乃麥高玩具有限公司產品商標
飛鷹乃台灣正先實業產品商標

攔截者電腦遊戲系列產品暑假雙響炮

1.感謝玩家的愛戴： 8m 攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲
只售 $1510。
2.銷量大突破酬賓： 16m 攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲
只售 $1870。

攔截者主機

8m 攔截者單用機玩世嘉遊戲只售 $1190
16m 攔截者單用機玩世嘉遊戲只售 $1550

由 6 月 25 日起，請閣下到港九各遊戲專賣店以最超值價格選購攔截者系列產品，感受我們獻給您最眞的誠意，只要你花少量金錢，就可享受到超任及世嘉其 300 多個遊戲，且可玩到現在市面最流行超任遊戲之「街頭霸王 II」絕不花畫面及停機現象是最完美版本。

台灣山鼎企業有限公司
香港總代理：創業有限公司

門市部地址：
九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地面20號
SHOP 20G/F, 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG, SHAMSMUIPO, KLN.
TEL:7297738 FAX:3042461

萬用遊戲博士MGD2系列產品

現已全面推出發售・詳情請向各大電視遊戲專門店查詢

世界之最

令遊戲機也有特異功能？！

同一張DOCTOR卡，配合不同界面，合成一張在各款遊戲機上使用的遊戲帶，爲你節省巨額花費。

可玩超過900個遊戲。微型化設計，可合體或分離使用，方便携帶，可以修改遊戲，使玩者可以無敵、輕易過關。有錢也難買到的絕版遊戲，你可以輕易玩到。只花三百元，可能具有三萬元以上的使用價值，只花三千元，可能具有二十萬元以上的使用價值。

推入式充電池DOCTOR POWER入口

顯示窗口由兩個5×7點陣顯示器組成。可作數字、字母、符號顯示

選擇“SELECT”按鈕

3.5吋高密度磁碟機可使用2HD或2DD磁碟。日本大廠（NEC、三菱……）出品高質耐用。

內藏充電池能量强弱指示燈及充電指示燈。

外接電源插座

電源開關

外接擴展品插口可供DOCTOR卡、DOCTOR LINK、BACK UP卡等插入使用。

加“+”按鈕

減“−”按鈕

DOCTOR卡採用日本著名電子零件商(SONY,NEC)之超薄微型記憶IC，以高科技組裝技術製成。品質高，值得信賴。

1M DOCTOR卡(唯一壹款有特製插口可直接插入GAME BOY中使用，玩1M或以下遊戲)

2M DOCTOR卡(2M BIT記憶容量)

4M DOCTOR卡(4M BIT記憶容量)

8M DOCTOR卡(8M BIT記憶容量)

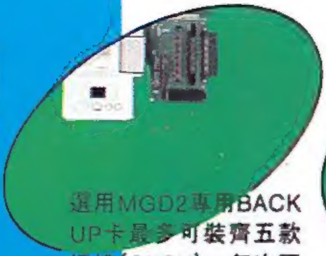
萬用遊戲博士2

利用PC私人電腦PC LINK，可以模擬MGD 2加上DOCTOR LINK的特別功能，分別是：1將磁碟中遊戲傳送到DOCTOR卡中；2將DOCTOR I/O界面中SAVE資料以指定號存入磁碟中；3是2的反向過程；4可輸入破關，不死密碼去修改DOCTOR卡或DOCTOR I/O界面中遊戲程式或數據，達到破關、不死、取得能量、武器等目的。

UTILITY DISK

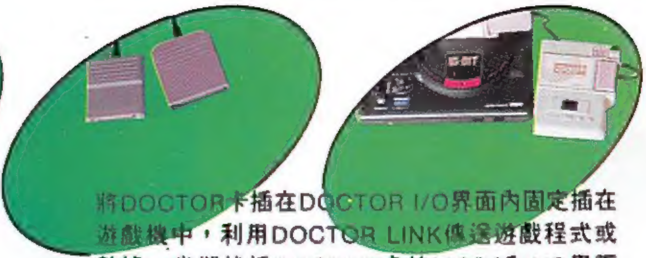
UTILITY DISK V2.0功能强大的工具軟體。可對2DD或2HD磁碟做FOR MAT，刪除所有資料、DISK COPY、FILE COPY及輸入各種破關、不死密碼

BACK UP卡



選用MGD2專用BACK UP卡最多可裝齊五款插槽(SLOT)，每次可以將一款遊戲盒帶即時轉到磁碟中，供MGD2系列產品使用。

DOCTOR LINK直接傳送、接收資料。



將DOCTOR卡插在DOCTOR I/O界面內固定插在遊戲機中，利用DOCTOR LINK傳送遊戲程式或數據，省卻拔插DOCTOR卡於MGD2和I/O界面間的麻煩。

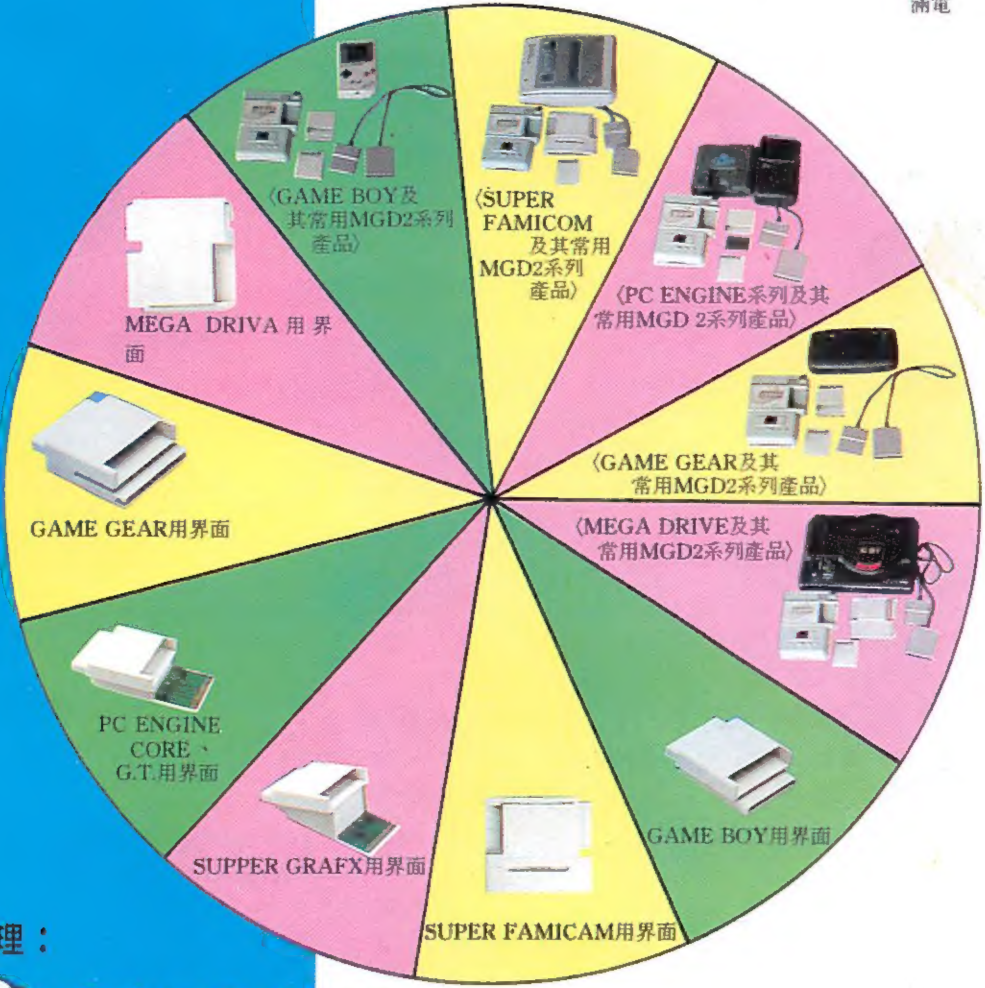
DOCTOR POWER供速充電池（MGD2便攜式使用時的電力來源）

DOCTOR POWER可供G.T.使用80分鐘

DOCTOR POWER可供GAME GEAR使用110分鐘

DOCTOR POWER可供GAME BOY使用14小時

DOCTOR DC SUPPLY可供電力給MGD2外，更可在30分鐘內令DOCTOR POWER充滿電



香港區總代理：

麥高玩具有限公司
MAKKO TOYS LTD.

用戶服務部：深水埗福華街福仁商場一字樓19號　電話：7283703

本世紀最勁商業遊戲機及控制桿

SUPER GUN AND APOLLO STICK

全球唯一可玩快打旋風Ⅱ改良版之機

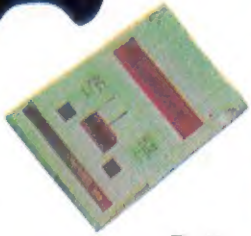
Super gun主機
32 BIT震撼效果影像色彩超級一流，IC板種類繁多如：(快打旋風Ⅱ STREET FIGHTER Ⅱ，雪人兄弟，雙截龍等勁GAME)。使你在家中亦能享受到街機的動感。

P.C

SFC

M.D

SNK



F.C

Apollo PRO STICK
全港第一台專業型控捍適合各類主機如：
(F.C, P.C Engine, MD。 SNK, Famicom, AMIGA, SUPER FAMICOM等)。
使用微型電腦開關，靈敏性特強，比美街機臨場快感，品質特佳，壽命特長，按鈕最多，功能NO.1。

AMIGA

購買時請取回美昌保養咭，提防假冒。　憑保養咭保用一年。

本店專營：批發零售各類遊戲及I.C底板。
快速維修街機I.C板，4天內修好。
買賣交換時下最流行之遊戲機及其配件。
代訂各日本原庄遊戲及20" 26"吋RGB街機。
特價發售各星際，特輯，攻略本及中文刋物。

香港區總經銷：
批發部　美昌貿易有限公司
MAY CHEONG TRADING LTD.
九龍城獅子石道94號閣樓
M/F. 94 Lion Rock Rd. Kowloon City H.K.
Tel:3825000 Fax:3830102

深水埗分店
深水埗高登一樓49號B　TEL：3605730
SHOP NO 49B, 1/F GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAK ST., SHAM SHUI PO KLN.

門市部　孖寶電視遊樂專門店
MARIO COMPUTER GAME SHOP
九龍城太子道368—374號龍珠商場308—310, 330, 331室
Rm.308- 310, 330,331 Pearl House 368—374 Prince Edward Road, Kowloon City, Kowloon H.K.
TEL:3825509, 7165130 FAX:3830120
九龍旺角花園街2—16號好景商場一樓15號舖
1/F. Shop 15, Ho King Commercial Centre, 2-16 Fa Yuen Street, Mongkok, Kowloon THE:7708013

C LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

SOFTWARE

「街頭霸王 2」在日本的發賣情況！

6 月 10 日，是日本的大日子；即是超級任天堂遊戲「STREET FIGHTER 2」的發售日是也！發售情況的混亂的確使人擔心，以下是實際的情況。

CAPCOM 的廣報說「幸好各分銷店的情況不混亂，購買的人仕都很有秩序地排隊，而且從各店的反應中得知，銷售的反應非常好。

「像上次的『勇者鬥惡龍』的發售時，曾出現過混亂場面，但今次則較爲順利，可能是人們已經習慣了這種排隊搶購了。而且 CAPCOM 公司就更加把專用的控制器分開時間發售，這樣子便更加可以把場面弄得不致太過混亂了。

由此可知，比各公司及分銷店予想中，購買的人比想像中冷靜得多，沒有上次的那麼瘋狂。亦可以看出街機版本的遊戲的確很受歡迎，因爲這是很久前的話題作，沒有錯的事實是仍然大有吸引力。

尤其是涉谷區，在發售日前的一晚，已經在店門前有人紮營(排隊)；眞的有些擔心「勇者鬥惡龍 5 代」或「FF」的情況會如何？

↑開店前的長龍！

↑店員辛苦了。

6 月 10 日是排隊之日

無論是東京都內的批發店，或是分售店，都一樣是大排長龍；主要原因當然是恐怕買不到心愛的遊戲。但會不會有情是不用排隊也可以買到呢，這就十分之低機會了，正所謂先到先得嘛。

新宿 JR 站的情況報告

↓新宿站的東口在黎明時份已有一百多人排隊，到最後時也有四百人之多。

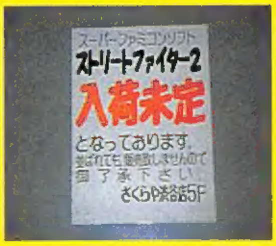
←東口的地方，前日已排滿了人。

→似乎比東口店還多人呢！

↑而西口店的情況是在五時半左右派籌，三十分鐘派完。

櫻花店(新宿)的情況

→意思是入貨未定，排隊可能是徒然。



↑告示說本店沒有發售，免人白等。

池袋區 JR 站的情況報告

←店員全出動，通宵整理。

↓人呀！到處都是人，池袋的地區是也。

從 CD-ROM 說到周邊機器……

最新機種

從已經發表決定發售的機，到一些又冇影又冇形的機種，也會用最撤底的分析來作介紹。很有可能是傳說中的眞相也說不定呢！

跟着的只有是等待發售日 超級任天堂使用的 CD-ROM 連接器

名称	公司名
超任用 CD-ROM 連接器	任天堂
'93年1月発売予定 27000円[込](予価)	

↑這是 CD-ROM 的接插。

相傳都有一個使人注目的傳說，就是超級任天堂會出 CD-ROM 的機器。而主記憶量是 8M；但 CD-ROM 的讀取速度卻十分之慢，但有任天堂獨自開發的副處理器將可大大改善此一點。

而這個超級任天堂 CD-ROM 的動作是要一個系統的盒帶來開機的，至於此卡帶是否需要另買，就不得而知了；由於任天堂公司以高性能，低價出售 CD-ROM（二萬七仟日圓，大約一仟五佰港元），任天堂公司也沒有否定，簡直像是一個謎。

記憶資料	主記憶 (RAM)	8M BIT
	副記憶 (RAM)	1M BIT
	系統 ROM	2M BIT
處理速度	最大情報量	540 位元組
	資料送出速度	每秒 150K 位元組
	DMA 輸送速度	每秒 2.68M 位元組
	標準接近時間	0.75S
	最大接近時間	1.3S
	讀取誤差	一兆份之一
本體概要	本體尺寸	242 × 200 × 74
	本體重量	1.1 千克
	消費電力	4W

←這是超任的鐳射碟機予想圖。

SONY 制的 DISCMAN 會否成爲 PLAY STATION

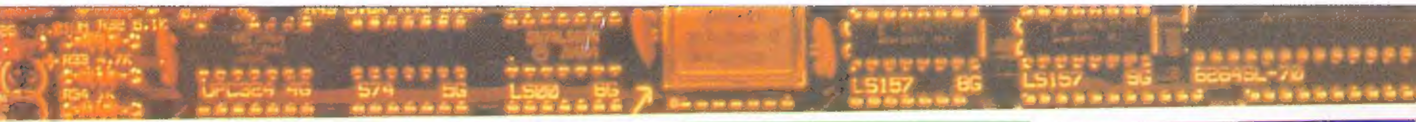
名称	公司名
遊玩站	SONY
発売日未定 価格未定	

←予想的遊玩站，眞的中止開發了嗎？

此外世間還有另一個傳說，就是超任的 CD-ROM 是一體成形的機器，具有高度互換性的機能，如此就使問題更加引人入勝了；以下是其協力開發公司 SONY 新力的發言人的詳細問話……。

「現今只在開發中，發售日未定，價格未定，規格等等也一樣是未正式公佈，什麼也不知。」

什麼？聽講此機是在九二年出山，爲什麼會什麼也未定？是否 PLAY STATION 已開發中止了！唔，今後將更要留意新力，任天堂公司了……。



謎一般的消息驚異之硬件 64 BIT 機眞的登場嗎？

名称	公司名
雅達利遊戲機	雅達利
'93年発売予定　価格未定	

撤底介紹

因美國雅達利公司發展的新機種「雅達利遊戲機」，聽聞是由 CD-ROM 塔載的 64 BIT 機機種；但價格未定，而予定發售日期是 93 年。

上述的機種的英文音譯是「渣卡」，此外還有一項消息說同公司在發展另一個機種，是一個 16 BIT 的機種；而機的音譯名種叫「百沙」。

因此爲了這消息而到雅達利公司作採訪。

結果是發現這 16 BIT 的機種的開發已經中止了，因爲有太多問題的關係。至於誇稱 64 BIT 機則大概會在 7 月左右完成試驗機。

原來如此，該公司可能明白 16 BIT 的機未必可以取勝，而我們也因此可看看這所謂的 64 BIT 眞面目；但卻不能確定究竟是用眞的 64 BIT 的 CPU，或是用 32 BIT 的 CPU 加 32 BIT 的畫面處理合共 64 BIT；這是值得相榷的。

但到底此機可以玩到些什麼勁揪的遊戲呢？而雅達利的 LYNX 手提機就功能十分利害，新機能否和它一樣有回轉，放大，縮小的機能嗎，而控制桿又會否有遙遠控制的能力呢？

↑雅達利遊戲機有如 LYNX 的回轉放大能力嗎？

超級任天堂的多人遊玩時代 可以多人數同時玩快開始了

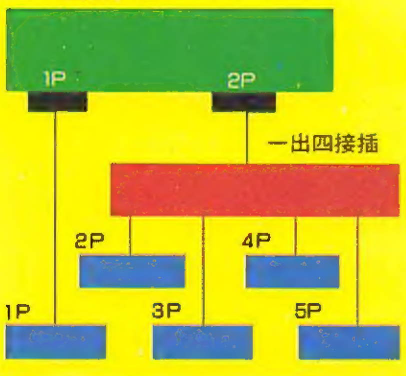
名称	公司名
一出四接插	HUDSON
'92年秋発売予定　価格未定	

名称	公司名
未定	荷利電機
発売日未定　価格未定	

這是超級任天堂的用家們所關心的報告。可以多人同時玩的功能，超任用的「MULTI-PLAY ADAPTOR」多人玩接線器登場了。

到現時爲止，予定發售的公司最有可能的，具估計只有二間，其一是 HUDSON、另外的一個便是叫做荷利電機公司。

超級一出四的插頭概略圖



跟着是介紹一下 HUDSON 公司的多人玩接線器，名叫 SUPER MULTI ADAPT」發售予定在今年的秋季。價格未定，看看左下方的圖便可明白清楚了。

在超任的 2P 的控制器接插中入接線器，於是乎，在接線器中又可再接上另外 4 枝的控制桿，所以最多便可以五人同時一起玩了。而對應這接線器的新 GAME 便是桃太郎電鐵 2。

跟着的便是荷利電機出的多人玩接線器介紹了，那公司也發表了這接線器已經完成開發，其實可以隨時發售，只是價格未定，而且對應的遊戲也未曾有，所以只是在待機中。

除此 2 間公之外，好像還有其他公司也有興趣做此生意；似乎是售價的競爭了。

記得當時 PC ENGINE 的 5 人接線器一出大受歡迎，今次的超任會如何呢？

一出四插頭的想像圖

↑這是予想中的五人玩一出四連接器。

編者的話之二

很多謝各位的熱烈捧場，超任一族第一期出版只四、五天已全部銷售一空，本人在此謹代表超任一族全體同人再次多謝大家的熱烈愛戴；令本刊有此優異成績。在今期內我們除了再加多些新GAME介紹外還加添了一些趣味性的項目，希望令到本雜誌做到莊諧共重，更加多元化，在上一期送給你們的海報喜歡嗎？今期我們爲了再次酬謝您們的捧場；再隨書奉送精美書墊給大家。並祝您們在這個暑假內玩得開心更稱心。

全港最HIT 最TOP之十大超任勁GAME 統計榜

THE HIT CHART

超任一族 TOP 10

七月份的超任簡直是雄霸遊戲機天下，隻隻勁 GAME 突羣而出，勢要豪奪囊括全部遊戲機市場，單單看今個月的强勢 GAME 如：足球小將Ⅲ，飛龍之拳 S，忍者龜， Q 版沙蛇，波斯王子， SD 高達，北斗之拳 5 等等，以及預計今個月總共會有 28 個 GAME 推出，平均每 26 小時有一個 GAME 出，你就不能不驚嘆，超級任天堂的魅力，簡單就無法比。

歡迎各位來信表達意見，來信請寄：

筲箕灣道 407-409 號筲箕灣中心 2 號

超任一族收

超勁實力，所向披靡

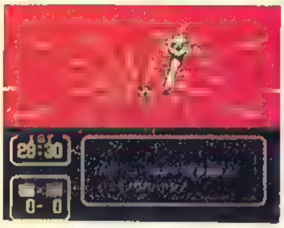
1 街頭霸王Ⅱ STREET FIGHTER Ⅱ

前回 1	容量 16M
性質 ACT	發售日 6月10日
公司名 CAPCOM	

仍然是"亞力咕"街頭霸王Ⅱ

無敵的姿態連奪本雜誌兩次冠軍頭位成爲十大勁 GAME 龍虎榜之雙連冠。一隻勁 GAME 竟可帶動一切有關超級任天堂的所有產品，銷路直線上昇。任天堂公司眞要多謝 CAPCOM 公司一聲了。

2 足球小將Ⅲ 皇帝之挑戰



前回 —	容量 8M
性質 SLG	發售日 7月17日
公司名 TECMO	

如果不是有街頭霸王Ⅱ，那麼他，足球小將Ⅲ已穩守第一把交椅了，今次足球小將的動畫畫面，經過超級任天堂的美化，更加燦爛耀目了，而 RP G/SLG 遊戲又一次打入十大勁 GAME 龍虎榜，再一次證明小朋友的日文理解力是很高的。

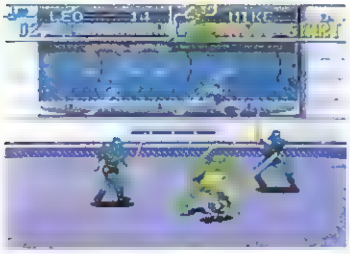
3 Q 版沙羅曼蛇

前回	容量 8M
性質 SHT	發售日 7月3日
公司名 KONAMI	

[illegible]遊戲本身有着巨大吸引力外，名氣也是一個非常重要之因素，在任天堂時代 KONAMI 公司是該時期的中流擎柱，著名的魂斗羅，少羅曼蛇，龜之忍者便是該公司的代表作，今天氣勢雖然略遜於 CAPCOM 公司難保他日未能迎頭趕

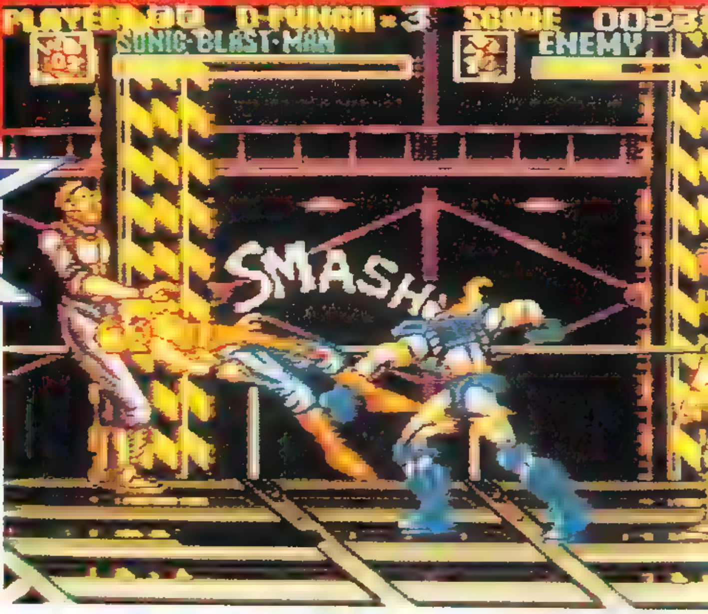
順序	前回	遊戲名	港幣售價	公司	發售日	類別
4		龜之忍者 4	$360	KONAMI	7/24	ACT
5		波斯王子	$370	MASIYA	7/3	ACT
6	4 位	魔法神劍	$360	CAPCOM	5/29	ACT
7	3 位	龍珠 Z	$400	BANDAI	1/25	RPG
8	2 位	亂馬½	$300	MASIYA	3/27	ACT
9		橫山光輝之國志	$400	ANGEL	6/26	SLG
10		總合格鬥技。	$380	KING • RECORD	6/26	ACT

熱門勁 GAME



今期要介紹的就是這龜之忍者，由 KONAMI 公司出版，龜之忍者在超任上是首次和各位見面，除了畫面比以往任天堂、 GAME BOY 精緻得多外，更加折了不少放大，縮細等畫面，充份利用超任的特別功能，但可惜遊戲本身比較單調，容易爆機，遊戲設計上缺少少許難度，但對於一般小朋友來說仍然是一個不錯的出色動作 GAME。

緊急速報 1



「音波超人」

在日本這一個街機遊戲頗受歡迎，但香港就比較少見了，今次在超任上登場，就是聞名宇宙的音波超人了！

超級任天堂	ACTION GAME	卡盒
	TAITO　9月25日　8500日元　8M	

用必殺拳粉碎惡勢力！「吃我的拳吧！」

在右方有一幅圖，就請各位先看一看，形吧；沒有錯，你說得對，是一個實實在在給人出（讀高音）氣的機，砰，轟，碰！……（筆者發神經在打此機）

廢話少說，這遊戲的畫面出現敵人，玩者便需要用自己的拳，自己的力，出力地打，（筆者差些又忍不住想出手！）。是一個動作遊戲，主要是拳擊進行遊戲，在超任移植之後，畫面不用說有街機的水準，而且玩法也和街機的相同。

這就是街機的模樣

鐵拳炸裂

→動作遊戲的表表著、敵人很多。

↓這是和街機相同的畫面，表示拳的力度。

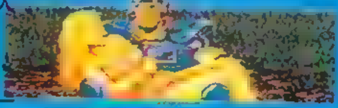
↑玩者便是如此載上拳套，向着靶子揮拳過去！

從超音波星球來的正義的朋友！

距銀河很遠很遠的地方，為了要保護地球的和平，正義的朋友便決定來地球一趟。他放棄了自己的家鄉的確偉大。變身法是用超感應及人工衛星的秘密回線；能力是可以用三倍的音速飛行。

他的拳頭是出名的武器，秘訣就在他的一雙拳套之中，所以才發揮出如此大的威力。

他平時是一個正常人在一所電腦公司內做事，一樣有自己的生活圈子的。



↑一聽女性的悲鳴時，正義的音波超人便出擊。

巨大力量！

音波超人的主力武器便是一雙拳頭！

這就是基本

這一個遊戲的攻擊主要是用拳，不要以爲很單調的獨沽一味，因爲也有很多種不同的招式，主要來說可以分爲四大種類；此外還有一些攻擊不是用拳頭的。

←最基本的拳擊，什麼人也懂。

對着敵人的肺部攻擊！

當行近敵人時，便使出這普通的拳擊，由此而演化出其他不同的招式，而且威力十分之强大。但如果敵人太多的時候，便要決定對付的先後次序。

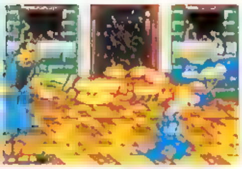
超音波攻擊

←在近處把敵人捉着便可以用。

大力人形球

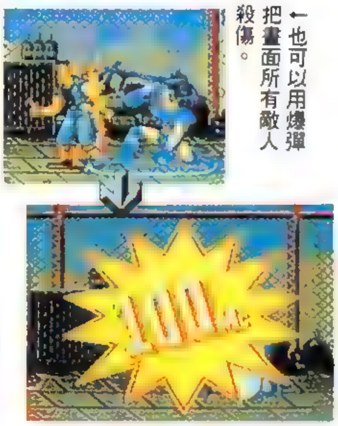
拳擊三連打之後的重擊

橫掃千軍



←像擲鐵球般拋出，肯定飛得遠。

爆炸拳



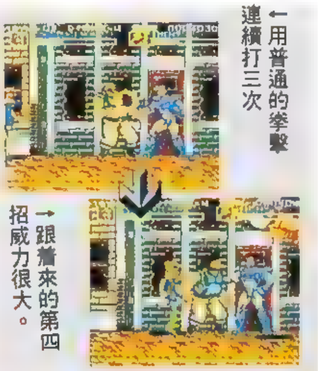
←也可以用爆彈把畫面所有敵人殺傷。

旋風轟炸

←四方的敵人都可以全部照顧得到。

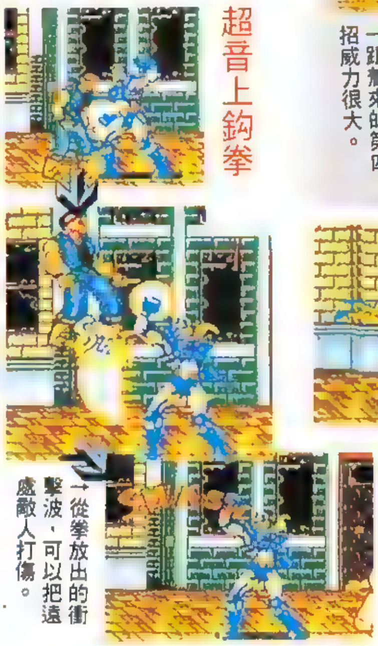
還有這些利害的花招！

同一個敵連打他三拳之後；跟着的第四招便可以捉着敵人；就是可以用必殺的FINAL PUNCH，這一招的力量非比尋常，十分之勁！



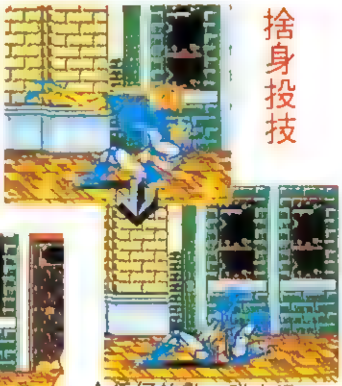
←用普通的拳擊連續打三次

→跟着來的第四招威力很大。



超音上鉤拳

→從拳放出的衝擊波，可以把遠處敵人打傷。



捨身投技

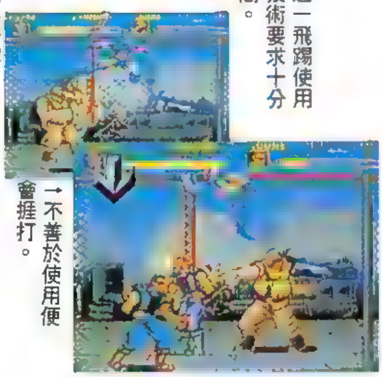
↑任何的敵一碰上這一招，便算倒斃了。

搖滾拳頭

飛踢當然是不可以少的

踢起的飛踢是在動作遊戲之中常有的，但這裏的這一招威力不太强，而且又容易被反擊，不可常用。

←可把多個敵人同時中招。



←這一飛踢使用的技術要求十分之高。

→不善於使用便會捱打。

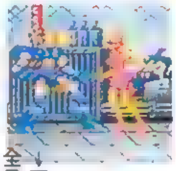
介紹到 STAGE 3 的畫面及簡略

STAGE 1

壞人的組織「惡靈飛刀」是在這一都市中出沒，裏面的成員除了男性，還有女性，是這一關的敵手，最後的波士當然是頭領的 BAT HOUND!

↑在都市作惡作端，吃老了一拳吧！

女王殿下

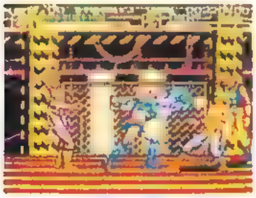


↓不要以爲敵人全是弱者，看

吧？

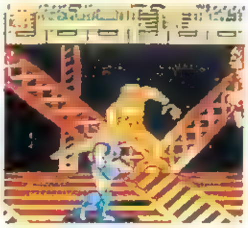
↓今次在廢墟之攻防，頭目將在此出現。

蝠獵犬



↑工場中之戰鬥，敵人似乎氣定神閒似的。

↑她是使用中國的拳法，不小心不行。



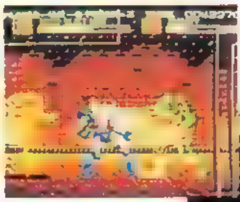
巴沙士的飛仔隊

STAGE 2

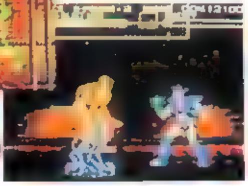
殺人集團「爆裂者」的根據地給紐約的市警察發現了，因此展開了警方的包圍行動，但可惜敵人太利害，所以正義的朋友便挺身而出！

STAGE 3

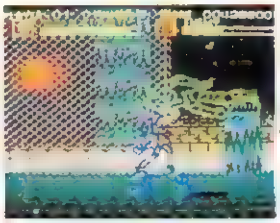
在地下水道突然出現了謎般的異形怪物，而且還開始侵襲市民；調查之後的結果是因爲研究所的實驗溶液流下廢水道影响其下水道的生物，超人又要出動了。



↓喳哩狀的人形怪物，十分可怕。



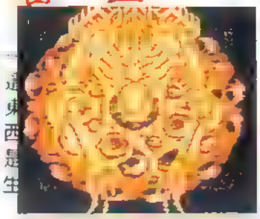
↑半透明的異形生物，水道又暗又臭，眞惡頂



↑話之你是何方神聖，一律照打！

這東西是生物？實令人毛骨聳然

密室



街機版的 HIT STAGE 也一樣有！

和街機版有相同的玩法。但是超任並不可以如街機般用拳來打，所以打法便有些改變了。做法是連打十字制，在連打之時，力量便會有强弱的變化，在此時配合時機，到最强時出招，便可以使出超級拳！

↑和街機同是可以選敵人，以下有介紹

這是相違點！

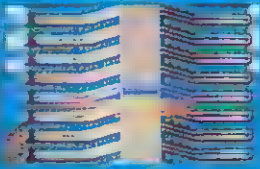
←畫面的構成非常之有心機

←畫面的內容有些不同

EASY ← → HARD

的飛仔

追來的貨車



壞人的大本

接近中的隕石

緊急速報1

超級 SUPER 大航海時代

任天堂、世嘉，跟着來的版本便是超級任天堂！

超級任天堂	模擬遊戲	電池記憶
	光栄　8月3日発売　11800円	8M

7海之中，任我闖蕩！

由私人電腦到任天堂，跟着的是 MEGA DRIVE，曾移植到各個版本的名作遊戲「大航海時代」將在今個夏季發售超級任天堂版。

超級任天堂的畫面當然是最好的，這一點不用多說吧！還有自動作成的「EVENT 產生系統」；及玩時的發展都有大大不同的地方，因此無論是玩過以前版本的朋友，又或是從未玩過這遊戲的朋友，也一樣可以感覺新鮮，不會有沉悶感。

遊玩者是一位具有爵位的貴族的兒子；但卻偏偏是沒落的貴族，沒有權利的；因此只好獨個兒隻身上路！

遊戲目的是要由年青時期開始，把家族的爵位回復，好使名聲再彰顯，以下是大概的程序。

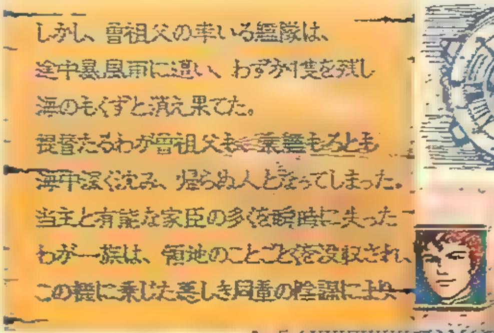
首先是要賺錢，有資金才有機會發圍，跟着是要收買人心，當名聲大時，自然便加封進爵了！

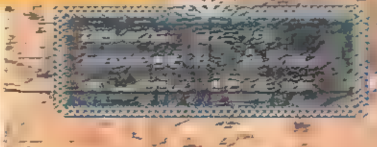
↑漸漸增加戰友

↑冒險一日也完成了。

時代背景

「超級大航海時代」的時代背景是 15 世紀末。正值哥倫布發現新大陸；很多人都開始了繞過非洲到達印度行商，是遠洋航行的活躍時代。而且他們的目的地除了印度之外，還有運送大量貨品到美洲大陸。由於當時的伊斯蘭教國家亞印度的特產品是做獨市生意，所以發現了新的貿易圈是一大喜訊。遊戲之中，將不難看到各國大貿易國的紛爭，而玩者就要在其中穿梭貿易，玩法是很特別的。





目標是不停的賺錢，提高身份

因爲要成爲一流的提督，大量投入貿易及做投資的生意是必要的。最終目的是要得到爵位。所以要不停地在努力，在社會中爭取最好的地位，這事實際上可能比戰爭更爲困難，不要少看這種類的戰鬥！

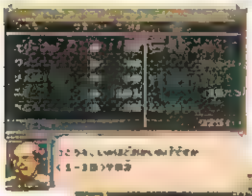
遊戲開始時是要決定角色的能力值，當然是數字越大越好，最低至少是一百以上，但可以不停的選擇。

↑這些獎分滿足嗎？

↑終於也等到了！一百分的特性。

貿易是漫長的路

說到做生意，當然是要有精明的頭腦，看清情況形勢，重點出擊，自然可以賺到盆滿砵滿。開始時要在地中海附的港口行動，找出那一貨品在那地區是貴的，而在那一個地方是平的，一般的原理都是要賺取這樣的差價。



↑很平！大買入。

↑看到嗎！

↑在低價時買入，高價時售出，永遠是賺錢的原則。

密食當三番的原則

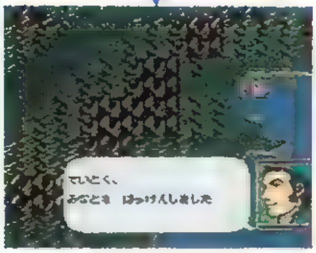
這裏提供一個貼士給大家，就是開始時不要計較利潤的多少，大少通殺。

最好的方針是以地中海的特產品爲主要對像進行貿易的大計劃！因爲如此可以減了食糧及修理船的成本開資，利益便大大增加了。

名聲也是不能忽略的

要成爲公爵，第一步錢是必需的，當有了錢之後，便可以在各港口進行投資，如果發現到新的港口之後，名聲也可以順道提升的；跟着隨着貿易的發展，一日王帝召見你的話，便可知大業快成了！

發現港口



↑港口發現了！

這些便是成果

↑成爲了受歡迎的人物了，開心？

↑做港口的投資，也可以提升名聲。

做投資

↑名聲上升，之後便好辦事。

以上已經寫了不少的資料了，而這遊戲給人的感覺是一上手之後便很難停下來，巴不得在三日之內完成。最初時的公式化交易差不多要進行五萬次之多！因此時間便十分重要；各位可以參考右圖的方法，相信這是最快的路徑。請記着開始時絕不能踏出地中海半步，否則便天國在望！

留意航海日數，帶備足夠的糧草及食水。

●出港

●去地中海

查看商品價錢，計劃路線進行交易。

沒有急流，也風平浪靜，港口又多，是起步之途。

●交易

●港口的搜索

買望遠鏡，在沿海地方找查，發現新港。

地中海沿岸
主要港 商品表列

以上，便是這個「超級大航海」的大概玩法；看來這些簡單知識並不足夠。以下是遊戲開始時交貿的各種貨品。

利斯堡

品目	相場
橄欖油	42
威士己	38
綿織物	68
武器	101
[illegible]	25

石比利亞

品目	相場
橄欖油	35
威士己	32
綿織物	51
武器	85

迺斯亞

品目	相場
橄欖油	61
威士己	55
綿織物	87
武器	146
羊毛	113

阿魯謝

品目	相場
橄欖油	41
威士己	37
綿織物	59

馬路加

品目	相場
橄欖油	41
威士己	37
綿織物	59
武器	99

馬西如

品目	相場
橄欖油	41
威士己	37
綿織物	59

謝路亞

品目	相場
橄欖油	42
威士己	38
綿織物	61
美術品	285

波利

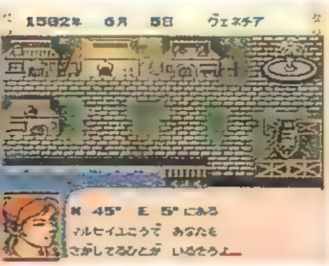
品目	相場
橄欖油	40
威士己	36
綿織物	58
羊毛	44

比沙拿

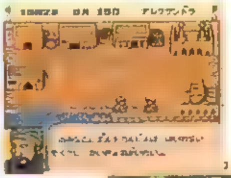
品目	相場
橄欖油	42
威士己	38
綿織物	60
穀物	10

威尼亞

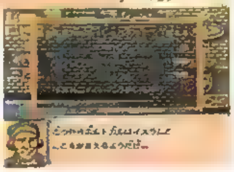
品目	相場
橄欖油	42
威士己	38
綿織物	60
陶磁器	60



↑先到港口，再收集情報。



←敵國的港口很危險。



←情報不可少看。

找出貿易區

各位都看過以上的各港口的貨品吧？有一點要強調的是以上的價格只供參考之用，不能作準，因爲這些價格是不停地浮動的，但也不會有太大的升降，有可能可使你有意外收穫，但也有可能使你白行一趟，總之不要灰心，明天會更好！

↑調查物貨價格很重要。

↑一發現是平的，便立即要出手買入。

除此之外還有很多其他港口

貿易並不是全部要做的事

港口除了是用來做生意之外，查實還有很多用途的。例如在酒吧之中可以得到很多的心情報，因而增加不少戰友的協助。賭博也可以賺少少的金錢。還有美麗的姐姐陪酒吧！最重要的當然是情報了，說不定有尋寶線索呢！

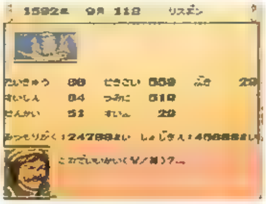
↑好運氣便很快找到。

←這是賭博遊戲。

集合資金之後便可以造船！

交易之後賺來的錢可以部份用來買新的船；一條好船當然可以幫你載更多的貨，而且還可以減少在大海上的風險，避免沉船危機。

←設計新船。



←新船完工。

←再招請水手回來。

有趣的忍者龜在超級任天堂和各位見面！

7 月 24 日發售預定　KONAMI 8500 日元

再次出現的龜之忍者

班以漫畫化造型及使派動作而大受歡迎的「小龜」，終於也要在超級任天堂中登場。

自由女神像、在受歡迎的女記者「安僖 APRIL」的 TV 直播中被「古拉機械人」奪去了。今次的目的、是要從背後的策劃人「SHREDDER」手上奪回自由神像。

在 TV 直播時公然奪去了自由神像

設定形式

在這個形式中、遊戲的難易度、玩者數目、CONTINUE 次數及能否衝刺都能作變更。由於連很細微的地方也可作設定改變，以配合自己的設定來玩，一定可以更開心的。

這個是設定形式的畫面，可作各種設定。

鬥快形式

從 3 條路線中選出一條，在各自的 5 至 6 版中以 1 人盡快把敵人打倒鬥快的形式。連打倒敵人的速度都可作詳細調查，然後「再鬥一餐」，

這個是限時形式的畫面，是速度定勝負的形式。

修行形式

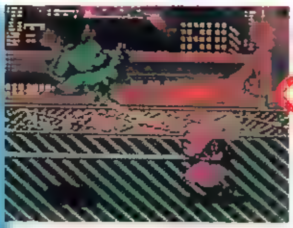
是實戰修行的對戰形式。在 3 局中取得 2 局的一方就是勝利。在和對方決勝負時，學習基本的技術和強力的必殺技和投技等，到了真正遊戲或以後對戰會很有幫助。

忍者龜之間作比試，由老鼠師父做評判。

連續攻擊

忍者龜們的基本攻擊是按 Y 掣進行，向對方連續使用基本攻擊時，亦會變化出最後一擊的技巧。任何一隻忍者龜都會在第 4 擊時使出最後一擊，這一擊的攻擊力比其他擊都要強，而且看起來亦較華麗。

最後一擊！



最後一擊是向着大腳士兵直斬下去

第二擊是向大腳士兵腹部刺過去

第一擊的橫斬，從大腳士兵的身體揮出。

LEONALD 的第一擊是直斬

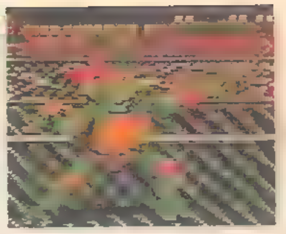
忍者龜們以隊長「LEONALD」爲首，都是充滿着強烈個性的「龜」。但他們現在都有一個共同目標，就是打倒「SHREDDER」，取回自由神像。現在再來逐一介紹這 4「隻」的個性。

作爲忍者龜的隊長，責任感強，經常都站在最前方作戰的熱血漢子。用刀來對付敵人。力量是 4 隻中最平均的。

↑這個是隊長 LEONALD。

MICHAEL ANGELO

雖然有着運動家型的鮮明性格，卻是一個食過不停的貪吃傢伙。擅用雙節棍，攻擊力強但漏洞較多。

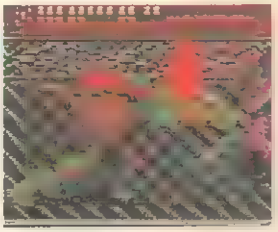


↑這個是 MICHAEL ANGELO

有創造天才的頭腦。特別在設計機械方面更是特出。長棍的攻擊雖然有利，但卻有速度較慢的缺點。

↑這個是 DONATELLO

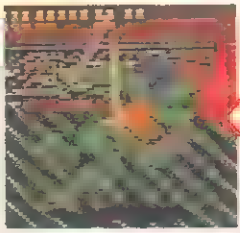
經常都有着冷靜的判斷力，但也有不少近身作戰的情況。以中國武器三叉作武器，雖然有速度，但防御力異常的弱。



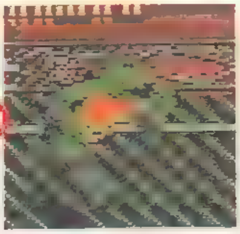
↑這個是 RAPHAEL

衝刺技

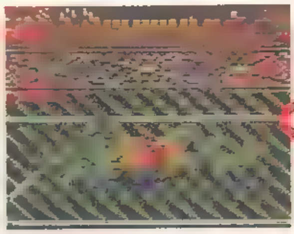
當敵人在遠離的地方時，可以用衝刺來快速的接近。在衝刺中的攻擊亦會和步行時不同，變成其它技巧。身體攻擊或是投技會經常用到。



↑在衝刺中按 A 或 Y 掣是身撞攻擊。



↑連續按十字掣的左或右會作衝刺。



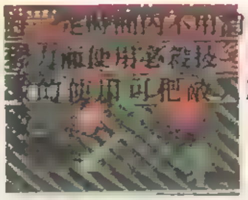
↑在反身轉移動中按 A 或 Y 掣會是滑剷腳。

↑衝刺中按 B 掣會作反身轉移動。

必殺技

在按 B ＋ Y 掣時，可以用一定數量的體力爲代價，使出把周圍敵人全部打倒的技巧。

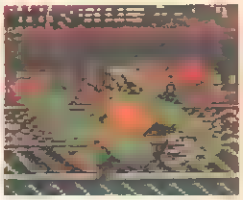
另外，在取得特定地方的能量薄餅時可以



↑LEONALD 的必殺技「回轉劍」，自己回轉着斬擊敵人。

↑MICHAEL ANGELO 的必殺技「神風攻擊」。

↑DONATELLO 的必殺技「SMASH」。以棒支持身體飛出去。



↑RAPHAEL 的必殺技「旋風腳」，用腳回轉來打倒敵人。

投技

當敵人已受傷然後從旁邊接近按 Y 掣。這時按十字掣的方法可以使出「投飛」和「撻生魚」的 2 種類必殺技。相當華麗。

↑接近後按攻擊掣會把敵人「撻生魚」。最好是被包圍使用

↑首先是打傷敵人令對方停下來，然後從旁接近。

↑向敵人方向按十字掣會把對手拋出去。

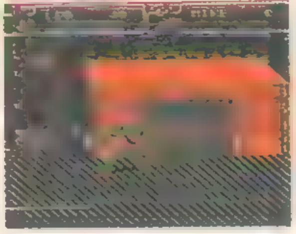
直擊 SHREDDER

全國征服世界的大腳軍團統帥「SHREDDER」奪去了美國標誌自由神像，為了奪回它，一班忍者龜們向着對方根據地「研究室」為目標，在紐約的街道前進，但途中受到了各種敵人和設置的襲擊。不過，在研究室卻遇了其它陷阱。

STAGE1 城市

首先，一班忍者龜們來到這個紐約的城市。因為是最初一版，並不算是很長，但隨處都能見到把你吸引住的設置。

↑薄餅可以把體力完全回復。發現時一定要取得



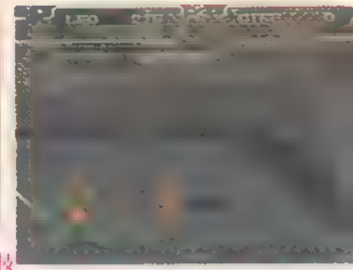
↑這個是STAGE1的首腦BAXTER。

STAGE2 小巷

STAGE2是以城市的小巷為舞台。雖然設置不算多，但由於敵人在數目上和變化都增加了，所以必須更加注意。戰鬥吧忍者龜。

↑大腳士兵的攻擊方法有不同的變化。

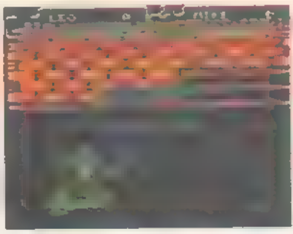
↑取得能量薄餅後，可用必殺技驅散大腳士兵們。



↑是STAGE2的首腦METAL.HEAD。

STAGE3 下水道

在下水道以滑水板前進的版面。是一個相當高速的強制橫卷軸版面，敵人也會乘上滑水板來襲。首腦也有2種類，若以為已到了獎分版的話，會受到很大的教訓。



↑STAGE3是獎分版，舞台是下水道

是STAGE3的中首腦

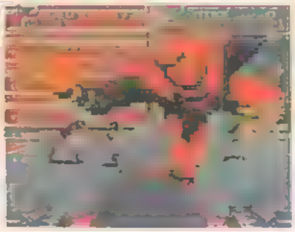
征服下水道！

↑是STAGE3的首腦RAT KING

STAGE4 研究室

忍者龜們終於來到了惡之統帥「SHREDDER」的根據地「研究室」。始終這裏也是敵人的根據地，敵人的攻擊很激烈，一定要全神貫注才能應付，要找到統帥之前，當然亦先要通過中首腦的一關。不過即使是和統帥對決，他的實力亦很強，而且更有陷阱等着你。

↑被擊出的大腳士兵向着SHREDDER飛過去



↑終於來到了SHREDDER的根據地「研究室」。

↑是……和……，很利害，但仍不過是中首腦吧

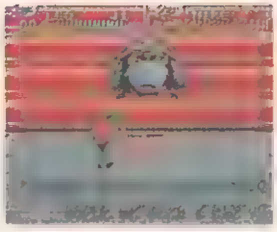
SHREDDER登場！

↑終於要和SHREDDER對決了。統帥本身乘坐的戰鬥機器雖然攻擊不算利害，但加上其他敵人便很麻煩。

STAGE5 原始時代

雖然暫時是把「SHREDDER」打倒了，但卻沒有取去他的性命。一班忍者龜，就這樣給拋到異次元空間。

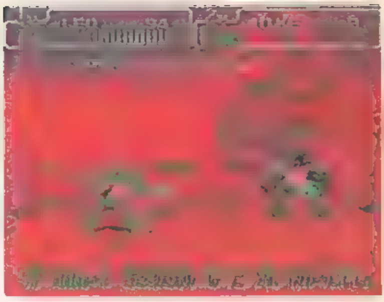
首先來到的地方是有恐龍來往的原始時代版面。



↑被拋到異次元世界中。

恐龍！

↑想不到是來到恐龍時代。

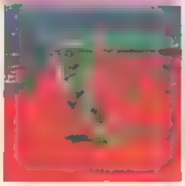


↑STAGE 5 的首腦 SLASH。

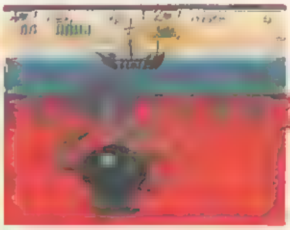
STAGE6 大航海時代

今次是來到大航海時代船隻的甲板上。雖然可以看到不少風景，但敵人的攻擊及設置方面會更難應付。

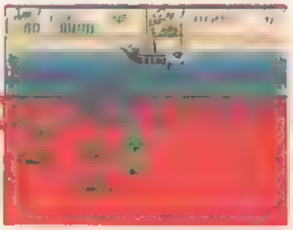
嘩！



↓甲板會突然彈了上來。



↑大砲的砲彈擊中了忍者龜們所在的船！只有閃避了。



↑遠處看見那邊的船好像做了些什麼

↑STAGE6 的首腦是一對海盜拍檔。

STAGE7 西部開拓時代

這一版是以美國西部開拓時代行走的火車爲舞台。在這裏不單只有輕快的音樂，搖動的車箱以及在眼前一現的背景，敵人的登場方法也充滿着西部開拓時代氣氛，效果很有趣。

↑有一些披着斗篷的大腳士兵登場。

↓突然從汽車的頂部掉下了水桶。閃避閃避！

對方很利害…

↑是 STAGE7 的首腦 LIZARD.HEAD。

STAGE8 未來都市

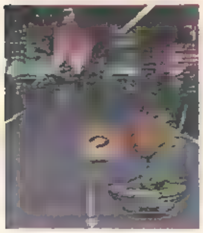
在霓虹光映射的未來都市爲背景，忍者龜來到了公路上、乘上浮起的滑行板進行快的 3D 版面。無需有特別復雜的操作，由於可一直前進專心打倒敵人，感覺是非常暢快的。

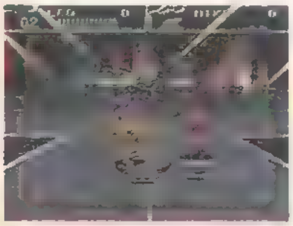
↓STAGE8 也是獎分版，可享受那速度感。

是超級機械人！

↑在天空中飛行東西、正是奪去自由神像的機械人。這機械人的攻擊力很強，一下子就奪去很多體力。

↓這版的頭目是這種形式的。





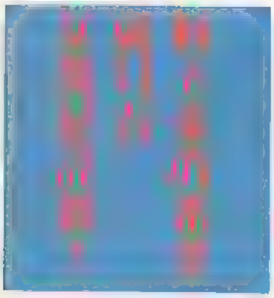
↑雖然是獎分版，但被擊中時一樣會受傷的。

↓在霓虹光的天空上，好像有什麼在飛…

9月25日發售預定　KONAMI 8800日元

8M

射擊遊戲 SHT



伊尼斯恒星系與號稱黑暗帝國的謎之敵人已經突入了戰鬥狀態5年。過去3次大規模奪回作戰都是以失敗告終，伊尼斯防衛軍更受到毀滅性的損害。

現在，小型戰鬥機AXELAY，安裝上巨大戰艦級的兵器，對黑暗帝國的侵略作出最後的挑戰。

．在游戲中，在右上角對[illegible]思念的照片。

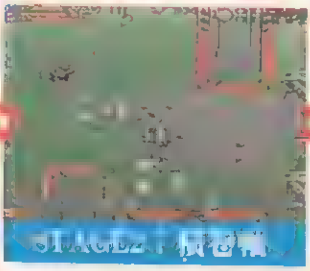
．每回在黑暗帝國之配下的各惑星，令和平的日子再次出現。

介紹面的過程！

版面數是全6版，單數版面是模擬3D，雙數版則是橫卷軸。遊戲中敵人的攻擊方式都很大胆，而在速度感方面亦有很高完成度。

模擬3D特有的設[illegible]

．個被敵人佔領了的殖民地



．[illegible]

非常方便的設定機能

這個遊戲的設定形式稱為SET UP。除了一般常見的按掣調整外，在新構思方面，也有畫面光度調整的設定。

．在標題畫面中選擇SETUP，可以作各種設定

．按掣設定中，ABXYLR可按自己的喜好來分配

按掣設定

在按掣設定方面，建議各位把子彈和飛彈發射設定在同一個掣上。

亦可作光度調整

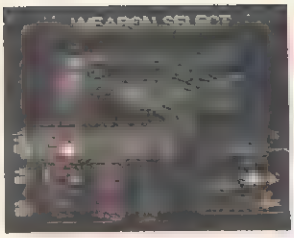
能把畫面明暗度作5階改變的機能。是個為玩者着想的系統。

．畫面[illegible]的程度，[illegible]

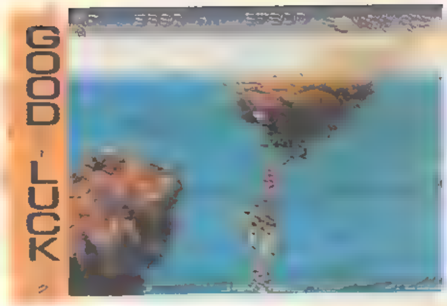
將在各惑星的強力武器收到手！

強化方面全部共有8種類。為了保持機密，除了主角機和直線雷射彈，循環火神砲，巨型導彈的3種武器外，其它的現時都在敵方支配下各惑星的秘密基地中進行開發的。

總之，亦是為了得到強力兵器着想，一定要把各惑星的敵人打倒才可。



↑若在設定武器時不好好考慮，要後悔就太遲了。

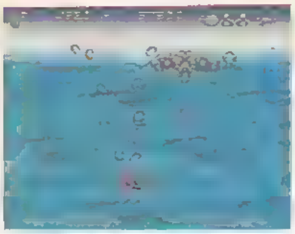


在兵器的用途方面

因應狀況所作的兵器替換，是以L、R掣進行。

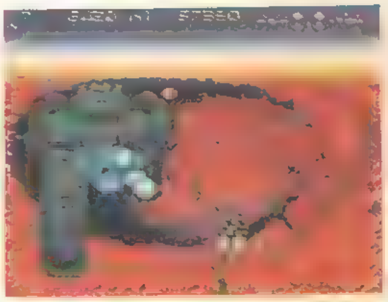
另外，在普通彈、雷射系（除彎曲雷射外）、火神砲系的武器、亦能在按A掣時和飛彈一起使用。

↓循環火神砲。按掣方法是使用上的關鍵。



↑直線雷射彈是前半版面相當有用的武器。

←針狀雷射是到後半版面也會經常用到的兵器。



多姿多彩的強力兵器

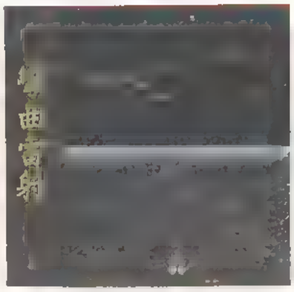
主角機在被敵彈擊中時會受傷，這會令使用中的特殊武器損壞而不能使用。另外，未有裝備特殊武器的狀態中受傷，或是和敵人或地形衝撞時，由於都會失一機，即使得到強力兵器時仍是不能放鬆的。

在主角機周圍放出回轉的能量彈，在按着掣時會一直擴散，放手時會成放射狀飛出。

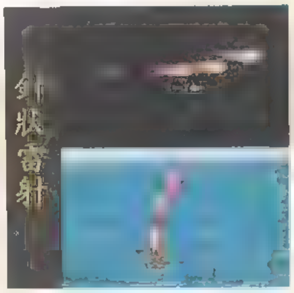
可作360度攻擊的火神砲，按着掣時，亦可把攻擊方向從後方變為前方。

循環火神砲

4連裝的屈曲雷射，當主角機前後移動着時發射，擴展的方法會有變化。只能在第6版使用。

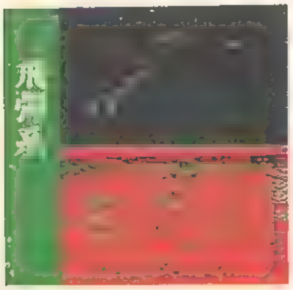


向6方向射出的雷射，在擴散一定距離後飛向敵人。是相當好用的兵器。

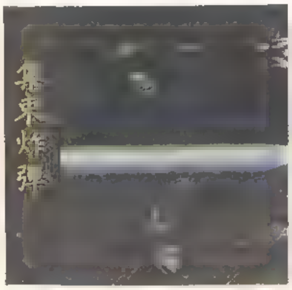


大口徑雷射砲，雖然威力只有中程度，但彈道直接，容易控制。對前方的敵人很有效。

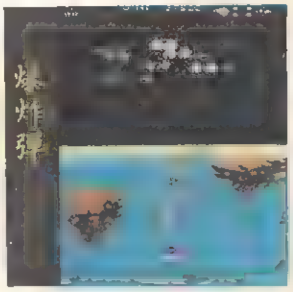
直線雷射彈



在主角機正下方投下無數小型爆彈，能把地上的敵人一口氣掃清。要看地方選擇使用。



會在中彈地方燃燒的爆彈，對地上的敵人們有效。雖然由第2版開始可用，但用的機會不多。



有導向性質的大型飛彈，有最強的破壞力。在對付堅硬的敵人或中首腦時最適宜使用。

巨型導彈

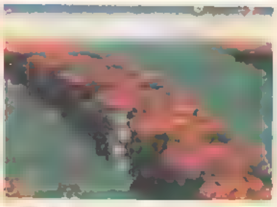
就如前面所提到的，在單數版面會是模擬3D方法進行。現在我們就以其中的STAGE1、3作介紹。總之，在這種版面中，你將會看到以往從未見過的敵人攻擊方法，還有是大量版面內的設施。

「雲之惑星」

伊尼斯恆星系外圍的一個被雲覆蓋的小惑星，是最初的舞台。由版面途中開始，敵人的攻擊或是浮遊大陸等障礙物都會變成強敵。首腦是一架蜘蛛型的巨型機械人。

爽快！

・總之是先要習慣主角機的操作方法，前面還有很長的路



・不能說因爲是最初一版就變得大意

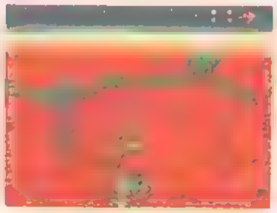
・首腦的長腳和雷射出射必須細心注意

利害！！

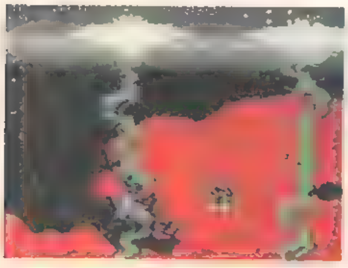
「都市惑星」

和STAGE1一樣，閃避障礙物會成爲這一版過版的關鍵。由於不單只有版面的首腦，中首腦也有設定，會是一場激烈的戰鬥。

・附有坑令人印象深刻的版



・惑星上有着連綿無盡的都市系統



・這敵人的雷射是超強力的。

・突然從下方出現的敵人

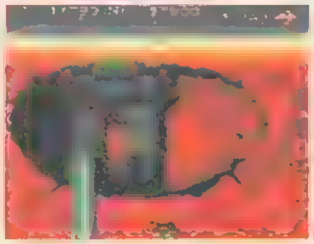
・要盡早從這種喉管型的通道中逃脫

・離開了這裏就是第一版首腦

強大的中首腦登場

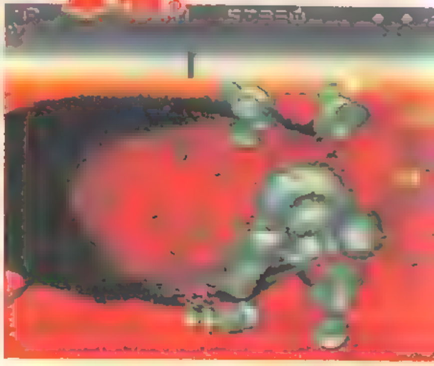
STAGE3的中首腦，是一架稱爲「亂」的巨大戰鬥艦。攻擊方法是有時向着主角機衝過來，有時又從砲台射出子彈，非常激烈。擊敗它的最好辦法，相信是在看見有攻擊機會時，見從它的砲台下手，然後才攻擊主體。

・小心那極粗的雷射砲



・即使把2個砲台破壞了仍不可大意，要繼續攻擊

擊破！

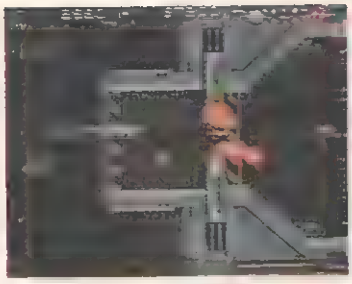


橫卷軸版面總之都是精密的版面！

接着下來的，是講求技術的橫卷軸版面。在這裏介紹的 STAGE2，雖然只是最初的橫卷軸版面，但也已經有相當的難易度了。連武器選擇這些細微的地方，也必須要經過一番考慮才可。

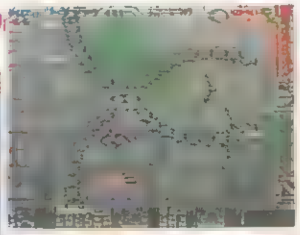
補給基地

STAGE2 的要點，是如何打倒在上下配置好的敵人以及衝過來的敵人。橫卷軸版面的特徵，是敵人的攻擊會變得相當強。



↑潛入補給區的內部，會遇上帝國激烈的攻擊。

↑從補給基地看到了相信是伊尼斯本星的東西。



↑對於1隻有重力場反推擊機出的腳，要特別注意

↑什、什麼！有情報說這裏正建造2腳步行機械。

大口徑雷射砲！

善用火神砲

在兵器中即使稱爲最好用亦不算誇大的，可算是循環火神砲。

當你按着擊不放時，會從主角機後方變成向兩旁發射子彈，跟着亦會變成向前方攻擊。另外，若在按着的時候放開按擊，更能把攻擊方向從前方變成後方。要把這武器的用法完全熟習。

↑各版最好用的武器，威力亦不弱

↑最好是在設定形式中把連射速度提高。

↑要數出缺點的話，便是不能向真前方發射子彈。

終於突入後半部版面！

由這開始的版面、敵人的攻擊會進一步加劇。不過 AXELAY 亦爲了令計劃成功，向着黑暗帝國的本體突入。

一個充滿着水和植物美麗惑星。不過，現在因爲帝國的惑星改造實驗，連惑星上的植物也變成了無用的菌類生物。

↑連水面的水花和背景聲的反響，也有仔細的演出

STAGE6

在第 3 次伊尼斯奪還作戰時，確認了它的存在。雖然認爲是帝國的據點，但關於它的內部卻完全不知。

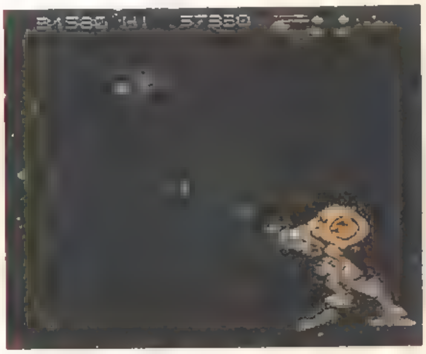
在前半做會不斷有巨大戰艦登場，阻止 AXELAY 的前進。後半版終於是突入到黑暗帝國的內部。遊戲到這裏亦進入了高潮。

本來是個火山活動活躍的惑星，卻因爲進行了過份的能量採掘，結果令惑星荒廢，只是在瘋狂的噴出火柱。

↑由該面最初起就有巨大生物來襲擊主角機

↑第6版會遇上不少巨大戰艦

到要塞內部去！



一個以新拉爲主角的動作遊戲
把前半的 4 版作大公開！

新拉之大冒險

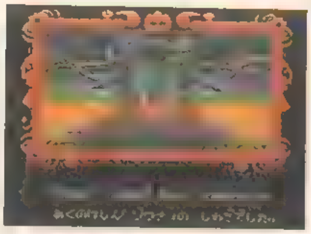
和雲妮的相遇

7 月 23 日發售預定
NAMCOT 8300 日元

8M
PASSWORD CONTINUE
動作遊戲 ACT

一個腦筋和手指都要運用的動作式冒險遊戲

這個「新拉之大冒險」並非只是一個過版型的動作遊戲，還會有特寫場面和解謎度高的動作令過程有更高的故事性。在介紹各版之前，先來看看和解謎有關的動作。



・特寫場面有如畫集一樣，故事性很高

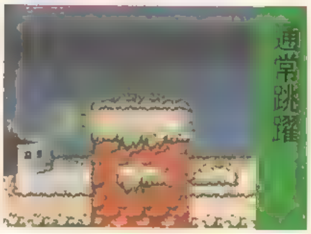
新拉的動作

新拉在向着同一方向走時會逐漸加速。　特殊的動作都是需要有助跑的。所以奔走是動作中的基本。

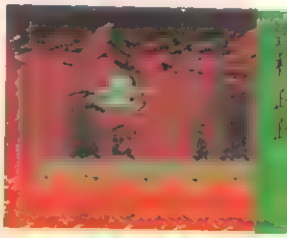
跳躍

跳躍分爲了按 B 掣進行的普通跳躍和助跑後按 A 掣進行的特殊跳躍，必需要因應時間和地點分別使用。

・可控制在空中的動作，卻不能調整高度



・助跑後，按 A 掣儲力後的高跳躍，不過是不能控制的



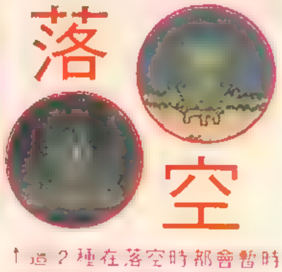
↑按 A 掣儲力後馬上放手，以作飛行距離較長的跳躍

特殊的攻擊

新拉的攻擊中，除了把槍刺出的普通攻擊外，也有從空中向下方刺長槍的「長叉」，以及在助跑後回轉飛行作身撞攻擊的「盤旋」。這 2 種特殊攻擊雖然攻擊力高，是在移動及解謎時經常用到的動作，但卻有一個較大的缺點：若你瞄準的目標「落空」了。會暫時不能移動的。

↑在空中按十字掣下方，Y 掣使出　破壞力絕大

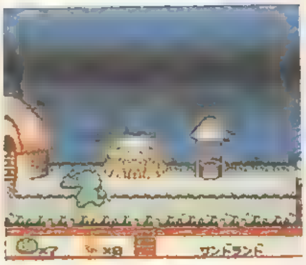
↑按着 X 掣上昇　開始下降後按掣發射



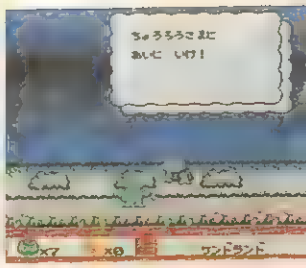
↑這 2 種在落空時都會暫時不能行動，要習慣一下

從封閉了的故鄉逃出
新拉國

最初的版面，是以邪惡化身「所那」之手而陷入破壞危機的新拉故鄉為舞台。為了找尋可治好兒子「風化病」方法，新拉開始了他的旅程。



↑[illegible]了白色的[illegible]



↑遇上了因「風化病」倒下的同伴

版面的過程

因火山爆發而下陷了的新拉國，亦因為火山灰的堆積，身體被死灰侵襲的「風化病」正在蔓延。

新拉國

↑新拉[illegible]路下[illegible]的火山灰

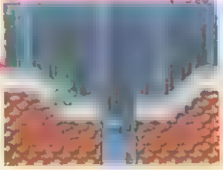
不可思議森林

↑[illegible]的火山[illegible]多

長老之家

↑[illegible]裏，新拉知道了旅程的目標

斯撒谷

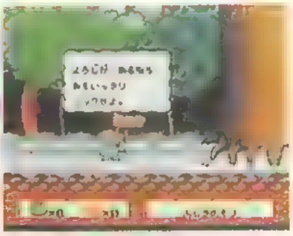


↑目的是要令斯撒谷復活

全力的敲門

為了收集因「風化病」而倒下的同伴情報，新拉要越過不可思議之森林，向長老之家出發。長老的家是在一條大木之上，要進入就必須要先敲門。新拉全力的撞過去敲門，登上了降下的繩。

↑用自己身體[illegible]去，會有一邊繩[illegible]下來



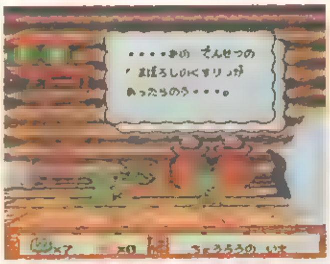
↑要全力[illegible]去，但又不能用槍[illegible]過去

↑登上繩後，在那裏有長老的家

光之碎片

和長老談過有關「風化病」的事後，知道了只要有「幻之藥」，就能治好任何病，根據傳說，要收集7個光之碎片才可。

雖然這個是沒有什麼保證的傳說，但這個時候村中的同伴都受到了「風化病」的侵襲。看見了新拉即使是只有少許希望仍然決心要找出光之碎片，於是長老亦把在不可思議森林發現的光之碎片交了給他。跟着亦告訴給新拉知如何從道路封閉了的新拉國逃出的方法，這就是替斯撒谷注入水。



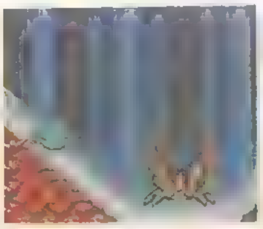
↑新拉[illegible]了「幻之藥」的傳說

取得光之碎片！

↑首先是第[illegible]粒「龍珠」[illegible]

替斯撒谷注入水

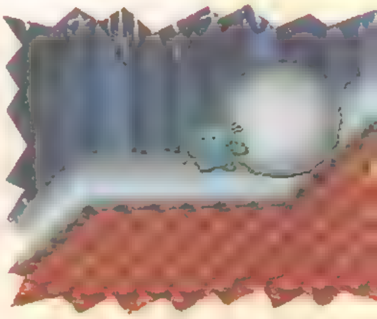
危險的怪物都住在這裏，而且谷底亦因為被火山灰覆蓋而完全干了。雖然在附近是有地下水，但卻有巨大的石柱蓋着。要怎樣做好呢？



↑連斯撒谷亦因火山灰而乾[illegible]

↑阻住了地下[illegible]的石柱，即使新拉的力量也沒有[illegible]

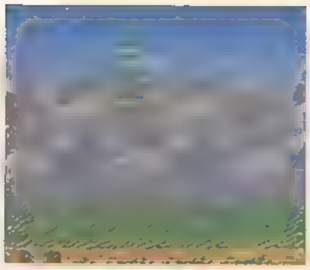
↑[illegible]的火山灰襲擊[illegible]新



和同伴們的初次相遇 艾新拉山

利用復活了的斯撒谷從新拉國逃出來的新拉，來到了正激烈爆發的艾新拉山地區。在這一版中，會有着「雲妮傳說」的同伴小丑人相遇的故事。

另外，這一版整體上的動作都很困難，在版面的最後更會有着和首腦三日月王的戰鬥。



↑用斯撒谷的氣泡逃走

→來襲的小丑人 新拉好像和他們不認識的……

版面的過程

這裏的動作非常困難，若不使用特殊跳躍和盤旋是無法前進的。這裏的首腦也有光之碎片。

↑[illegible]小丑人是無敵的，只有閃避

↑和小丑人的首次對決

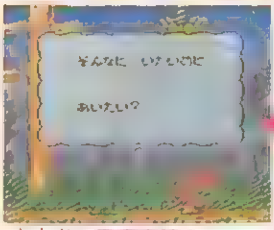
↑[illegible]岩地帶是新拉[illegible]的難關

↑攻擊後，[illegible]把他推下去

小丑人的襲擊

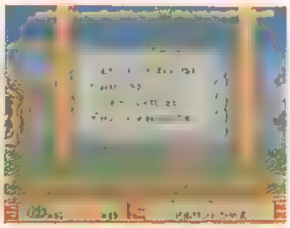
避過了一次又一次出現的敵人，來到前方，會遇上被困在籠中的斯魯。正想要救他時，突然小丑人出現，並叫你不要碰她的獵物。在這裏雖然可以選擇見死不救的做法，但由於會即時GAMEOVER，所以結果仍是要和這小丑人一戰。

後悔了!?



↑小丑人態度強硬

↑雖然不能信任，但總不能見死不救



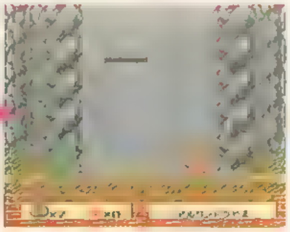
↑始終也是難免一戰

打開門扉

把小丑人擊退後，她卻因爲不能再救自己的孩子而哭了。追問之下知道她原來是因爲自己的孩子被三日月王捉去才會打算以斯魯爲替身。爲了孩子，新拉答應會打倒三日月王。

來到小丑人的村時，三日月王已先行了一步，把孩子帶走並把登山口的門扉封閉了。這要靠新拉的怪力來打開。

→終於打開的巨大門扉 在這裏可看到新拉的怪力



↑門扉封閉了 以小丑人的力量無法打開

與三日月王之戰

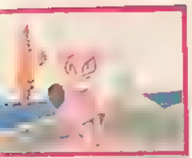
越過了溶岩的大河，以山頂爲目標繼續向上爬。這附近除了地形險要，敵人亦多，是前半最大的難關。

把頂峯的三日月王從山崖上推下時正以爲了結一件事時……卻被三日月王最後喚來的流星羣吹走了。3人被吹到很遠的地方外。

↑打倒[illegible]日月王後，3人再次分離

↑以盤旋攻擊把他推回去！

↑[illegible]

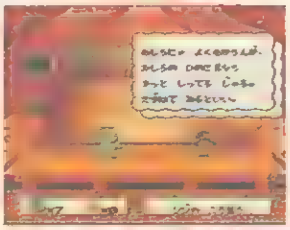


卡廸娜城 水中都市中公主的請求

被吹走的新拉，來到了卡廸娜山的卡廸娜城旁邊。

這座卡廸娜城正因爲原因不明的洪水而陷入被水覆蓋的危機。決定了要在這裏打探有關光之碎片情報的新拉，根據製造避難船的人絲絲的情報，前往會見這座城的公主。

公主向新拉請求，她亦暫時不再這麼任性……



↑製造方舟的絲絲，這裏是選擇的重要地點

洪水的原因？

↑很喜歡哭的公主，難道那洪水是……

版面的過程

和前一版剛好相反，以解謎爲主。這裏也是多線路故事分支點的初次登場。在可選擇時要愼重考慮。

卡廸娜城

↑在浮沈的街上利用荷葉爲踏腳處前進。

公主房間

↑要解決公主戀人的煩惱。

卡廸娜城地下①

↑要在這裏和公主的房間來回多次。

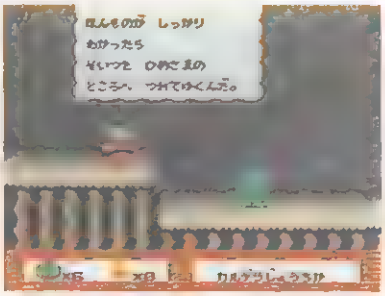
↑最後會受到大洪水的襲擊。

誰是眞東西！？

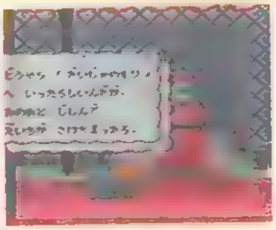
公主角請求，是希望找尋那失踪了的戀人尼哥魯。

根據尼哥魯的同伴尼哥魯族的情報，這個尼哥魯族是班較爲麻煩的人，不單只名字全部是尼哥魯，連面孔亦全部一樣，看來那位公主的喜好也眞特別。

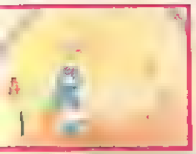
從城地下中的男子們提供的提示爲基礎，新拉要從5名尼魯中找出公主戀人的那一個去了那裏……(隨便找個她也不會知道吧……)



←在城下的謎之男子，他會給你提示



↑即使知道了行踪，這公主亦哭過不停。

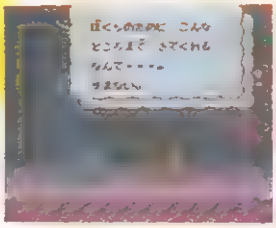


卡廸娜山的原野 找尋公主戀人的尼哥魯

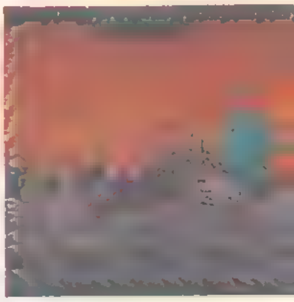
打聽了尼哥魯的去向後，從卡廸娜城出來的新拉，追尋着同樣是找尋光之碎片的尼哥魯，到了原野的大蛇森林中。

發現尼哥魯，但……

根據大蛇森林中精靈的情報，進入了毒蘑菇的穴中。不久會和尼哥魯相遇，但他的反應是在前一版中早已選定了的。這之後會和首腦地獄蛇對決。



↑在洞穴內發現了尼哥魯。這是最好的一人



→和地獄蛇對決。

版面的過程

這一次又再是沒有謎題，只要打倒敵人就能前進的版面。因應在前一版的選擇，最後會有陷阱在等着你……

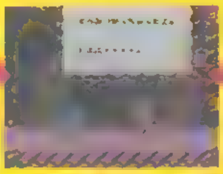
大蛇之森林

↑打聽住在森林精靈的說話。

毒蘑菇的洞穴

↑在長長的洞穴內充滿着陷阱和敵人。

尼哥魯發現



↑追尋故事的發展，這裏可能也有陷阱。

首腦　地獄蛇

↑把這傢伙打倒，可取得光之碎片。

操作機械恐龍打擊外星人的野望！

在街機中成爲話題的「金龍戰記 SYVALION」在超任中復活！今次會把基礎編的敵人大公開。

金龍戰記

7月24日發售預定
東芝 EMI　8600 日元

容量	8M
CONTINUE	
動作遊戲 ACT	

把街機版完全移植！

在遊戲機中心一度成爲話題的街機動作遊戲「金龍戰記 SYVALION」，移植到超級任天堂裏。那美麗的畫面和金龍流暢的動作都得到了忠實的再現！

↑和街機版差不多[illegible]高移植度

↓操作機械龍，把一[illegible]機械破壞

也有巨大機械出現

↓巨大的首腦也有[illegible]的動作！

以火炎打倒敵人

主角機的機械龍 SYVALION，是從口中吐出火炎攻擊的。那火炎不單只能破壞敵人，亦可把敵人的子彈反彈。不過，由於被藍色護盾包圍的敵人是不怕火炎的，攻擊時要多加注意。

↑對於在主角機[illegible]的敵人，以強力的火炎[illegible]

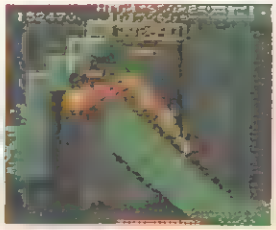
↓有藍色護盾包圍的敵人，是不怕破壞的

↑回轉着來噴出火炎，可把周圍的敵人全滅

從迷宮逃走

玩者操縱着機械金龍 SYVALION，在限時內從迷宮逃脫並把敵人首腦打倒。由於時間用盡便會失去主角機，經常要記着是盡早逃出迷宮才可。把首腦打倒後就能到下一版。

↑跟着箭咀前進，可從迷宮逃脫

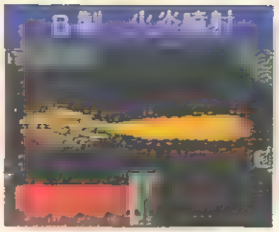


[illegible]敵人的身體攻擊，[illegible]的通過迷宮

↓時間用完便會死掉

以黃金之龍擊退敵人

「金龍戰記」本來在街機中是使用控制球來操作的遊戲。不過，在超級任天堂中就變成了用控制器 PAD 來操作。因此要像街機那樣去操作主角機便會較難。但爲了補救這個缺點，附加了特殊的操作方法「回轉」和「加速」。



↑從口吐出火炎 這個的操作方法和街機版沒有分別！

↑把身體卷成回轉 若要用十字掣操作會很難

↑把主角機速度加快 這可快速通過危險地帶

火力用盡了……

一直在噴火的話，畫面下方的指標便會減少。當那指標用完，便不能再吐出火炎。這指標在中止攻擊時會自然的回復。另外，若把主角機很快的移動，指標回復的速度亦可加快。

↑火力指標馬上儲好了 這就能再次吐出長長的火炎！

↑火力變小了 把主角機快速的移動，這樣……

2 種道具

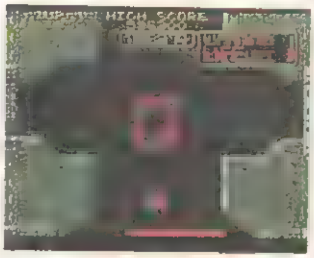
把敵人打倒，會出現光珠和碧杜的 2 種道具 由於碧杜是體力回復道具，必定取得，除此之外，好像也有其它利害的道具

碧杜
能增加體力 回復多少並不固定

光珠
取得之數 連續 得分會倍增

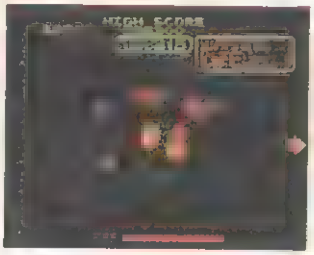
注意體力！

在碰上敵人、子彈、護盾、强酸液時都會受傷。主角機在受傷後會從尾巴開始變成紅色。當全身都變成紅色時，只要再一次受傷便會失掉一隻。要回復損傷，就只有靠取得碧杜這道具的方法。



↑主角機變成紅色便要注意

↓爆炸了 安息……



在 3 種形式戰鬥

這個遊戲中，設定了限時賽、基礎編，以及主要的實戰編的 3 種形式。其中的限時賽，更是街機版中所沒有的超任新作形式。

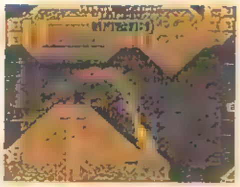
基礎編

這個是爲習慣主角機操作而設的練習形式，路線，敵人的出現地方都是每次相同的。先在這裏熟習操作，再向實戰編挑戰。

↑首先在這形式鍛鍊技巧 完成這個再向實戰編挑戰

限時賽

在一個特定路線中，在時間由 999 起到 0 爲止鬥多分數的形式。獎分道具一次又一次的出現！



↑設置了很多獎分用的綠色光珠

實戰編

在玩這形式時，路線、音樂、故事、首腦等都會變化。另外，亦可配合故事取得强化裝備，以及進入獎分版面中。因此，這形式是玩多少次也不會厭的。

要完成這形式，是要通過 5 版才可以的。把第 5 隻首腦打倒後，會有完結畫面。

↑配合故事的進行，故事也會有不同變化

↓也能裝上强化裝備 這就是無敵時的樣子。

↑地圖每次也會變化。出現的敵人和首腦也會有變！

↑用火炎把牆壁溶掉！

↑這敵人會採用身撞攻擊

↑EYEMAX會跳來跳去。

↑這敵人會在發射子彈後，後退

一次一次逼近的空中敵人們

在空中出現的敵人，差不多都會向主角機作身撞攻擊的。對付這種身撞，可一邊回轉着去吐出火炎避過。另外，由於敵人中有些突然轉移到主角機旁的，要十分注意才可。

閃避魯邦古

依附在地板的魯邦古，會有一定的間隔中彎曲着。由於這傢伙有護盾包圍，要破壞它是不可能的。所以只好在向左方彎曲時盡快通過算了。

↑在它向左彎曲時，要很快的向右移動

以火炎把敵人燒毀！

現在我們就把基礎編的STAGE 1，以地圖來詳細介紹。這一版的路線，都是比較短而廣闊的。不過敵人是會一次又一次向着主角機進行攻擊的。當被敵彈包圍時，最好是一邊回轉主角機來吐出火炎。

STAGE 1

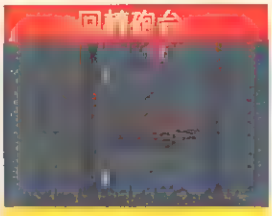
在這一版中容易受傷的地方，是在狹窄通路中有障礙物出現的地點。由於很難在那些地方攻擊敵人，最好還是吐着火炎快速的通過算了。

強化力量

只限在實戰編中，是能隨着故事的進行來裝上强化裝備的。在裝備中設定了誘導飛彈與雷射等各種武器。另外，亦有把火力儲存速度加快的，也有令主角機變成無敵的東西。這些强化裝備，很多時都會在故事科學家的出現而裝備上。而這些强化裝備，是只能在那一版發揮效果的。

↑橙色的巨大子彈，以主角機爲中心擴散

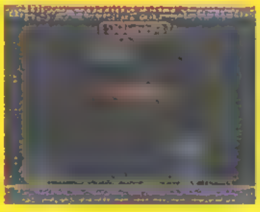
↑科杜魯在這裏很强：若不能正確操作主角機，便會它夾住



↑是全自動向8方向發射雷射的砲台

↑黃金切割刀在畫面中飛彈着攻擊敵人。

走進刺的地帶



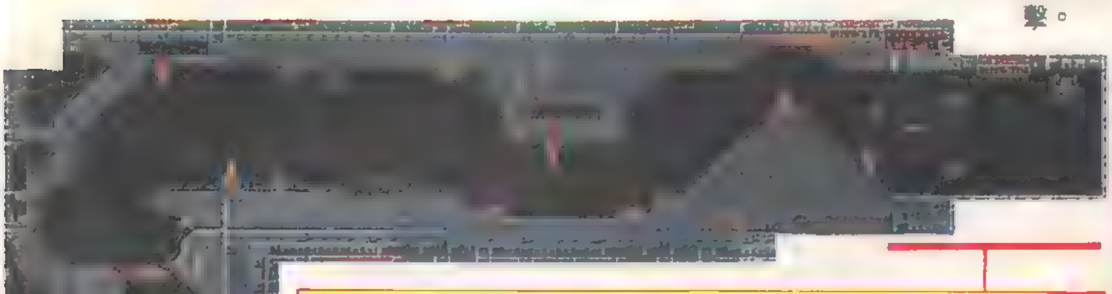
↑注意不要被夾中！

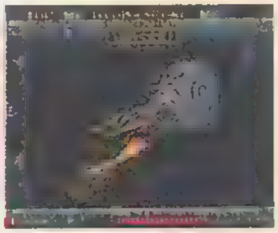
在這附近會有很多附上了刺的障礙物科杜魯出現。科杜魯會在一定的間隔中上下移動着，阻塞主角機的去路。由於它們有護盾保護，想破壞它們又不能。

↑發射雷射光的沙古　這傢伙是利害的地上敵人

利害的首腦們

在基礎編中的 4 隻首腦，每次都會在相同的版面中出現。不過，在實戰編中就會有 7 隻首腦以不固定的方式出現。這些首腦會按照玩者的能力而作出各種攻擊。





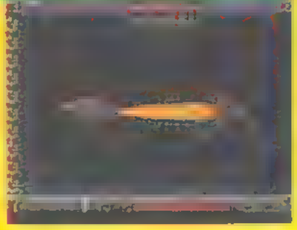
↑這背負着甲的首腦會進行身撞的攻擊

↑機械恐龍型的首腦，會一邊把頭擺動一邊吐出子彈

←這附近非常狹窄是很難以穿梭通過的地方

首腦出現

用火炎攻擊！



↑以火炎擋住光彈，再逐步的令它受傷

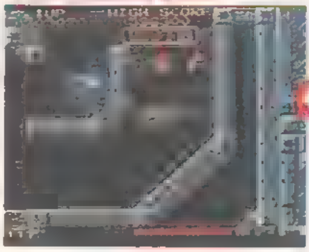
前進到這裏後畫面會固定，出現首腦機械蜘蛛。這傢伙會不怕重力的在天井跳來跳去，然後從口中吐出藍色的光彈。以火炎避過身撞和光彈，再令這首腦受傷。

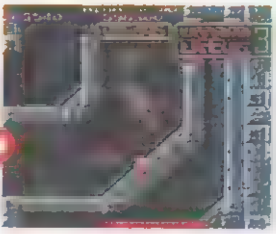
這首腦在受傷後會漸漸的變成紅色。當變成完全紅色時，即是快可以幹掉它了！

注意骷髏頭！

若在一定時間以上在相同的地方停留，或是在路線中繞圈，便會有骷髏頭般的敵人出現。這傢伙就是所謂防止永久動作的人物，是不能打倒的。雖然最初只會出現一架，但因爲再過一會便會有大量出現，所以要快速前進才可。

↓巨大的骷髏頭會出現





↑在同一地地方徘徊，或是走相反路線時……

↑還是早點前走吧

實戰編是會在玩的過程中有故事的變化。配合這一點，完結畫面也是會變化的。而完結畫面更是準備了100種類以上。若想看齊所有完結畫面，可能要玩上數百次才可……

↑把第 5 隻首腦打倒……

↓可看到完結畫面

→你能否完全看到 100 個以上的完結畫面呢？

還有很多很多！

機甲警察

METAL·JACK

8月發售預定
ATLUS　8800日元

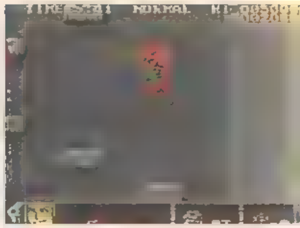
容量	8M
CONTINUE	
動作遊戲 ACT	

穿上裝甲、機甲警察

TV動畫「機甲警察 METAL.JACK」成爲了橫卷軸動作遊戲。主角是3名稱爲METAL.JACK的再造人搜查官。玩者可從紅、藍、銀的3人中選出喜歡的人物戰鬥。

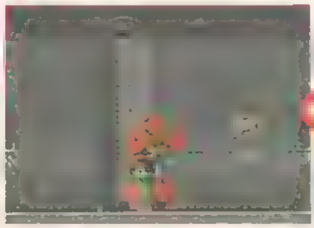
↑爲了和邪惡組織戰鬥而組成的部隊。

↑首先是選擇操作的人物。各人的能力和攻擊方法都有不同。



↑版面內有時也會部份地作縱卷軸。

METAL.JACK的普通攻擊是拳擊和腳踢。把敵人打倒後、有時是會出現動作、射擊遊戲中爲人熟悉的(?)道具　。以LIFE回復與1up來補充體力。



↑道具出現了，也有些是本來就已經在版面上的。

↑在對方攻擊前先踢他一腳！好運的話。

←取得一個這東西可以把體力回復一格。

←可以把剩餘數目1UP的道具。

紅色有粉碎彈，銀色主角則有合金棒的特有武器。可以從遠離的地方攻擊敵人。把敵人打倒時取得道具。這些道具每一個可使用5次武器。

↑用槍攻擊，是紅的特殊武器。

↑合金的劍棍狀武器，銀專用的。

↑畫面下方表示了武器的可使用次數。

↑使用必殺技，首腦亦不再恐怖了。

在各版最後要和首腦戰鬥時，都會和拍檔機械人合體來作戰的。這樣可使出儲砲擊出的必殺技。

↑合體後能力馬上大增。

↑來到版面最後的地方，是和拍擋機械人合體。

粉碎伊杜的野心！

犯罪組織「伊杜」正把它的魔掌伸向世界各地。粉碎他們的野心，是 METAL.JACK 的使命。現在就把那戰鬥舞台介紹一下。

操作的人物一經選定，到 GAMEOVER 爲止都是不能變更的。所以應選擇最適合自己人物來使用。

STAGE1

在鎮中的戰鬥。途中會遇上以噴火器攻擊的中首腦 BURNIG BURNER。首腦的動作較慢，會使用降雷的攻擊。

↑中首腦的火炎攻擊。最初也會用槍的。

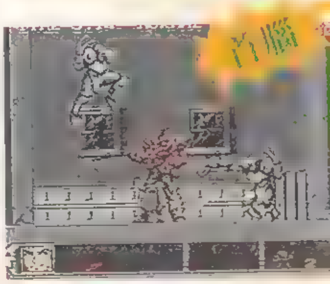
↑當受到一定程度損傷後會降出…

STAGE2 地下通道

在地下通道逐漸往上爬的版面。中首腦是稱爲 17 號的敵人。由於他很有體力，所以若不擊中他數次是不能打倒他的。首腦的動作則相當快速。

↑在下水道中進行的版面。會逐漸回到地上。

↑中首腦是這 17 號。會使出直拳和上勾拳。



↑跳躍及作出　攻。

STAGE3 生化研究所

這一版的敵人有很多都是會令人在看見後很不舒服的。用來踏腳的地方亦差。中首腦是一隻能把手腳自由伸長的生化生物。首腦亦是能把手伸長作攻擊的。另外亦能吐出火球。

↑不斷受到研究所內怪物襲擊的版面。

↑中首腦生化怪物。會突然伸出手和腳來攻擊。

↑能從口中吐出火炎。

SILVER.JACK　亮

最敏捷的人物。能以跳躍來玩弄敵人。合體時的必殺技是冷卻光線。通常會以電磁切割刀攻擊。

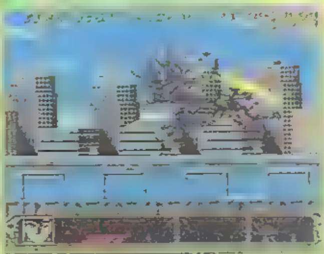
冷卻光線

↑亮的必殺技，是能令敵方…的技巧

BLUE.JACK　豪田剛

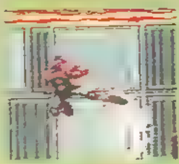
3 人之中力量最大的一個。飛身撞擊的威力很利害。合體時的必殺技也是身撞的爆炸噴射。

爆炸噴射



↑剛的必殺技，以強力的身向敵方攻擊。

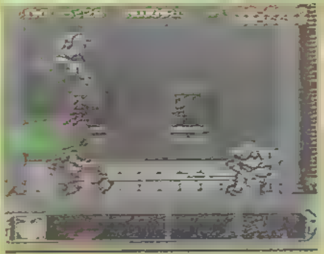
RED.JACK　神崎健



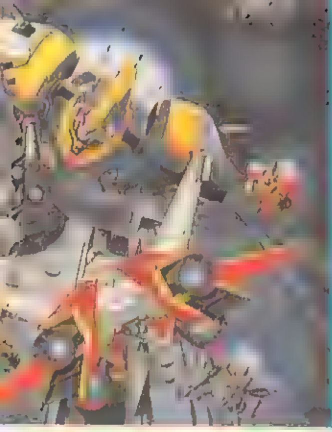
↑有着最平均力量的人物

速度、力量方面都較平均的人物。和拍擋合體後，可以使出金屬粉碎拳的必殺技。

金屬粉碎拳



↑健的必殺技，把能量集中打向敵人放出的技巧



吸取敵人的身體！

同化戰機

BLAZEON

7 月 24 日發售預定　ATLUS　8500 日元

盒帶	8M
CONTINUE	
射擊遊戲 SHT	

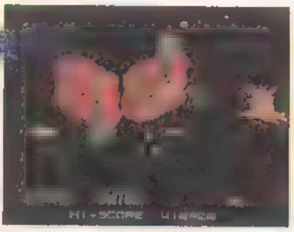
雖然現在的射擊遊戲都是以道具來强化作主流，但這個遊戲，就使用了一種新系統，那就是把敵機和主角機同化。可附上的敵人有好幾種，他們都各有特徵。善用那些特徵，在不同的版面內前進。

↑要在宇宙中前進，就一定要把敵人打倒才可

主角機變化

↓可以即時令機體變化

敵人是一種稱爲「生化電腦」的人工生物。而在主角機「卡蘭」之中，就安裝了一種可把這些人工生命體作同化的系統。可作同化的敵人有以下的 7 種。敵人的機體方面，不單只攻擊力和攻擊方法不同，各自有强大的攻擊力，也有特殊攻擊。而且在被敵彈打中時，雖然會弱化，但相反會有護盾般的效果，更因爲主角機仍然生還，可再轉移到敵人身上。

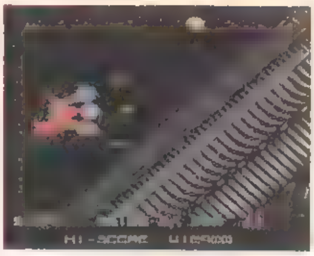


↑向可作合體的敵人射出「麻醉彈」

↑向着變成殼色不能動的敵人衝過去

合體！

↓這可以令敵人的攻擊力變成主角機的



↑跟着再找別一架敵人機體就是了

↓再受破壞，回復原來的樣子，但主角機仍未被毀。

還原了

↑上方砲台被破壞，攻擊力下降了。

↑受到敵人攻擊而爆炸，不過並不要緊

可作合體的7種敵人

可作合體的敵人，全部共 7 種類。其中也有些敵人是只會在後半出現的。由於他們和自有自己獨特的攻擊方法，好好考慮才選擇使用。

• 瑪斯

能向前 3 方向射出子彈。是最易用機體。

←會在全部版面中出現，最標準的傢伙

• 古尼碧杜

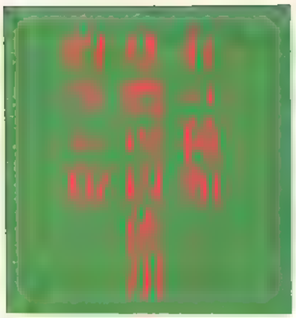
沒有特殊兵器，能改變光線砲口的立置。

←雖然是有攻擊力，卻並不好用的機種

• 影刃

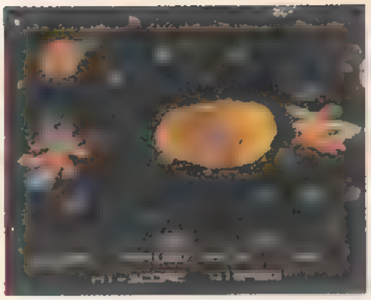
攻擊力低，但移動速度異常快，很難被擊中。

←就像烏蠅一樣，得個快字的戰鬥機



版面方面是全部共 5 版。雖然表面上是可以使用 7 種類機體來戰鬥，但版面途中可能會出 2、3 次中首腦也不定。總之是極爲難玩的，而且有不少地方，若機體弄錯會做成很多麻煩。順帶一提，在不同難易度中，主角機的顏色會有變化。

↑小惑星是裝上了噴射器的，不要被噴中



←自己的機體受傷，便不用考慮的變成其它機體

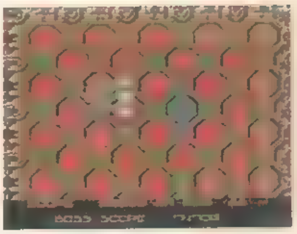
STAGE 1

地球帝國軍的最前宇宙基地。雖然是 STAGE 1，敵人的攻擊亦己很激烈。不過在前半段會出現很多可作同化的敵人機體。經過了敵人一輪猛攻後，要和首腦對戰了。在這裏要破壊那個神出鬼沒的核心部份。

↑和最初出現的瑪斯合體，爲以往準備

↓從地上的通道中，敵人的戰機編隊出現

子彈很快！



↑在閃動的牆壁中，不知在那處出現的核心

STAGE 2

這一版大概可分爲 2 部份。分別是前半部的小行星版面和後半的巨大戰艦版面。這個有中首腦出現的版面，非常之長，又會是一番苦戰了。

↓雖然進行着激烈的攻擊，但這也不過是中首腦吧

↑從這裏起要開始與巨大戰艦的漫長戰鬥

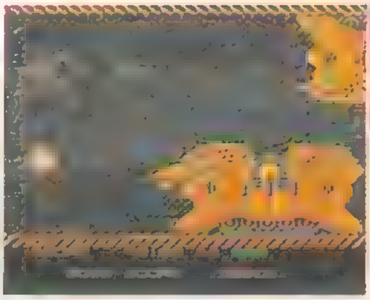
←有 3 架的首腦，各自會採用不同的攻擊

STAGE 3

敵人的前線部隊基地。不過，由於有相當強的敵機體出現，以後的戰鬥可以輕鬆一些了。這一版由途中開始，會變成迷宮般的樣子。

↑各種敵人出現，到底選那一架機體好呢…

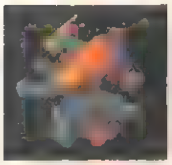
↓中首腦，若自己也是巨大首腦，勝負能較易分辨出來。



←分上下 2 架首腦，會使用擴散雷射作攻擊

• 泰坦

裝備了可穿障礙物的雷射和導向的飛彈。



←若不受傷的話會最强的機體

• 尼布捷

可連射的大型雷射很强。機體大，容易中彈。

←特殊兵器很强，在後半很有用的傢伙

• 克柏迪

雖然不能攻擊正面，但特徵是特殊武器威力强，容易使用。

←會變形，只會在後半版面出現

• 巴羅

可連射，特殊兵器亦能作對地攻擊。恐怕是最强的敵機體。

←不會經常出現，但用過次便會着迷

7月24日發售預定／HUDSON／8500日元

正統派 模擬遊戲

以看起來可愛的人物來進行正統戰鬥的模擬遊戲「地球戰士 EARTH LIGHT」終於登場。玩者是操作聯邦軍，和支配宇宙的卡魯軍戰鬥。以廣大的宇宙爲舞台的戰鬥，現在要開始了。

↑在開場畫面中，介紹了戰鬥開始前的故事

地圖全部共有30個之多

地圖全部共有30幅，要從地圖1起順序去玩。你能否把全部都完成呢。

↑要從地圖1起順序完成，一直到地圖30爲止

↑在聯軍的出台中，隨時都可用補助機能

戰鬥開始！

輔助機能方面

在遊戲中選擇輔助サポート這種指令，可以使用4種令遊戲進行得更流暢的機能。遊戲的記錄セーブ亦能在這裏進行。另外，亦能確認在那一版的勝利條件等。

↑在戰鬥開始之前，會先告訴你部隊的進攻路線

↑查看己方部隊的狀態，方便進行

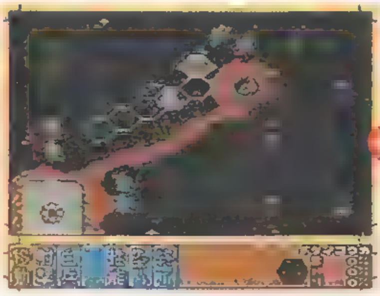
↑當然，亦可SAVE或LOAD

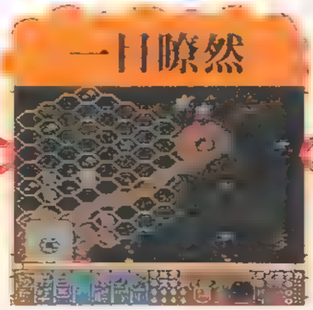
以不同行動來介紹基本規則

基本上遊戲的過程，相信看了右表就能明白的了。這個遊戲是導入了回合制，由聯邦軍的行動(フェイズ)開始，到卡魯軍的行動來結束，那就是一回合結束的形式。以下再來介紹一回合之間是怎樣的行動。

移動是非常舒服的

把想移動的部隊用浮標配合，會表示出那部隊能移動的範圍。是可以一目瞭然的親切設計。





・把浮標移至想移動的部隊上，按A鈕

攻擊方法有 3 種類

部隊的攻擊方法有 3 種。攻擊方法的選擇，只有進攻的一方才有決定權。總之。為了要令戰鬥發展下去對自己有利，必須記着令對方最不利的攻擊法。

■射擊

在射擊中，也有對艦船部隊和對機動部隊的 2 種攻擊方法。

■白兵戰

人型兵器擅長的攻擊方法。飛機型的部隊是不能使用的。

■爆擊

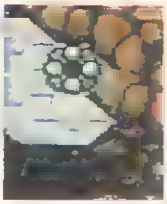
主要是向艦船部隊所作的攻擊方法。只有一部份部隊可以使用。

↑除了一部份部隊外，都可作兩種射擊的

・白兵戰在攻擊艦船部隊和司令塔時，能發揮極大威力

把勝利條件完成！

各圖版都有設定了的勝利條件，大部份的情況下，都是把敵部隊全滅，或是把敵司令塔及要塞的 HP 變成 0 去破壞掉之類的。

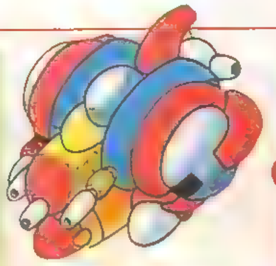


←完成勝利條件，戰鬥便能結束

的變形部隊

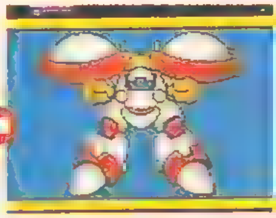
在部隊之中，也有一些是可以變形的。在變形之後，可移動的距離和能使用的武器等都會有變化。由於可以按照狀況使用，使用得當時，會成為強大 2、3 倍的部隊。

変形終了!!



・由人型變成了戰鬥機

↓變形場面是動畫方式



・搭載變形的指令

掌握着部隊的特性是勝負關鍵

部隊方面，大致上是能以種類分成 13 種的。各部隊在能力上都會有特徵，也會有那種部隊獨特的攻擊方法。但是，並非從一開始就能使用全部的部隊，只會有各圖版決定好的部隊登場。即使是前進到新的圖版，亦不能用剛才用過的部隊戰鬥，而是用新圖版中登場的部隊作戰。

↑[illegible]的能力，可使用能力指令去看

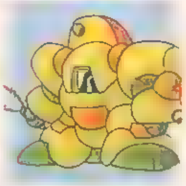
↑知道了各部隊的能力後，再因應狀況來使用

研究登場部隊的特性！

部隊分為了機動部隊（人型、戰機型）和艦船部隊共 2 種。艦船部隊和司令塔等一樣都是有 HP 的，HP 變成 0 就是被破壞。

HU（人型兵器）

是最基本的部隊，也是部隊的重心，能使用白兵與射擊的攻擊方法



↑[illegible]

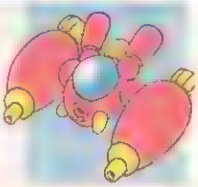
CHU（變形兵器）

有着由人型變形成戰鬥機的能力，可以在很大範圍上使用

↑唯一能變形的部隊，有很多用途

FF（戰鬥機）

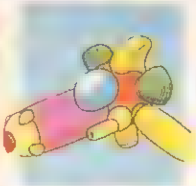
移動力高，射擊能力亦優越，不過是不能作白兵戰的



↑有高移動力[illegible]

FD（爆擊機）

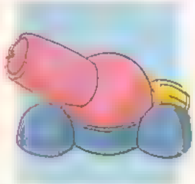
可進行爆擊的戰鬥機，這部隊在爆擊以外的戰鬥能力接近 0



↑[illegible]

SG（固定砲台）

雖然不能移動，但有強大的射擊能力，也是可作間接攻擊的部隊



↑[illegible]

CRC（輸送艦艇）

能輸送戰鬥機、爆擊機以外的部隊，部隊在輸送中是不能攻擊的

↑雖然可作輸送，卻不能修理

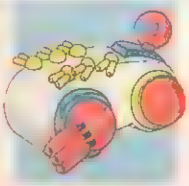
SBD（宇宙機雷）

移動力、攻擊力都沒有的特殊部隊，適宜用來固定敵人時使用

↑在敵人[illegible]線上[illegible]，阻礙對方行動

BB（宇宙戰艦）

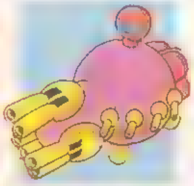
在艦船部隊中有最大攻擊力和耐久力的，是這個宇宙戰艦



↑[illegible]

CC（巡洋艦）

移動力、攻擊力都很平均，在艦船間的戰鬥中相信能發揮威力



↑[illegible]

DDG（驅逐艦）

以移動力自豪，在艦船戰鬥中經常都能取得先發制人的機會

↑移動速度快，可令敵人產生混亂

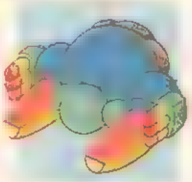
MS（飛彈艦）

裝備了強力飛彈的部隊，是爆擊能力異常高的艦船

↑有[illegible]兵器的艦隊

CV（機動空母）

能把艦船部隊以外的部隊作輸送及修理的一種艦船部隊



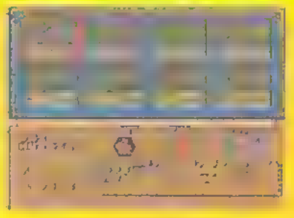
↑可以作為前線基地用途的機動空母

CH（砲擊兵器）

以間接攻擊為主的砲擊部隊，防御力高，在前線中亦能抵擋一會

↑以間接攻擊，可不受損傷便打倒敵人

把修理站佔領！



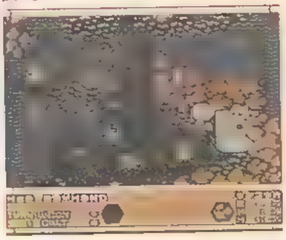
↑[illegible]

這個遊戲中並沒有生產的行動，而是當佔據了可修理部隊的修理站後，己方的部隊數目便能增加。

聯邦軍和卡魯軍進行戰鬥的舞台，是宇宙和小惑星地帶等。以下，就來介紹一下地形與地形效果等。

↑各地圖都有名字　那是該宇宙空域的名字。

↑研究各地圖特別的戰法是很重要的



各種的地形是戰術的要點

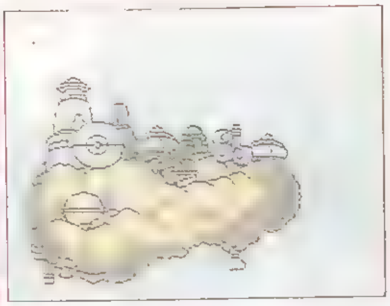
在戰鬥舞台的宇宙和小惑星地帶等中，有各種各樣的地形。基本上，是以稱爲無空間的地方來構成普通的宇宙空間，但亦有磁氣帶，重力地帶等會令部隊有不同影響的地形出現。這些地形都有地形效果，可令攻擊的命中率產生變化。更有些地形是可以令一切攻擊變成無效的。在攻擊時要考慮到地形的配合。

↑亦能看到有關地形的情報，要經常檢查。

移動不可能？

介紹最初的戰場地圖1・2

以下，我們會來介紹最初戰鬥舞台的地圖一、地圖二。由於2者都是一畫面的地圖，處於怎樣的狀況都可一目瞭然。要先在這裏習慣戰鬥的方法。



←各地圖都有特徵，研究一下會較好

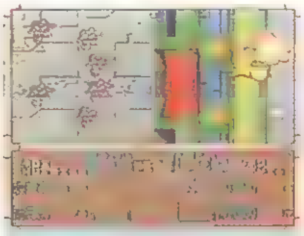
HAMILTON

卡魯軍進攻的開始，最初的戰場就是這地圖一的HAMILTON。相對於敵部隊數只有3隊的少數，己方部隊的戰力正好是雙倍的6隊。亦由於登場的部隊全部都是HU部隊(人型兵器)，相信能掌握住白兵戰和射擊兩方面的戰法。勝利條件是把敵部隊全滅。

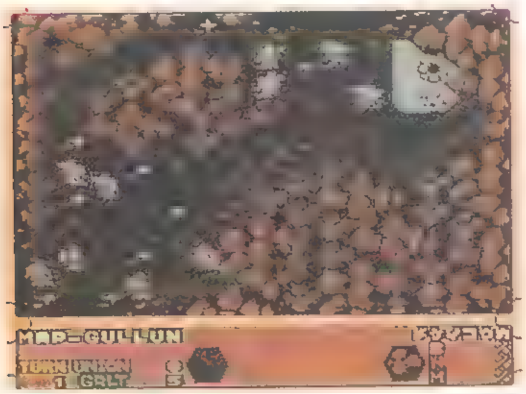
地圖二

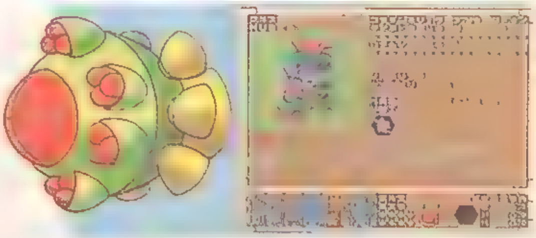
地圖2 GULLUN，勝利條件是破壞敵方司令塔。總之，極力避免和敵部隊戰鬥，以司令塔爲目標會是不錯的策略。但是，己方部隊被全滅時便GAMEOVER的了。

在這裏，有新的　間接攻擊型部隊登場。而且因爲是敵人那方的，所以有必要考慮作戰方法的組合。

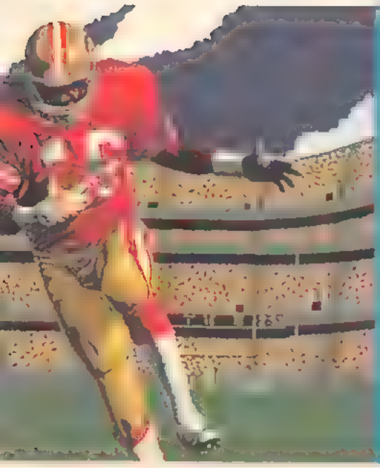


↑和司令塔的初次戰鬥。以白兵戰攻擊





←敵部隊很少，一口氣打倒他們



目標是超級美式足球技術 TOUCHDOWN

ULTIMATE FOOT BALL
終極足球

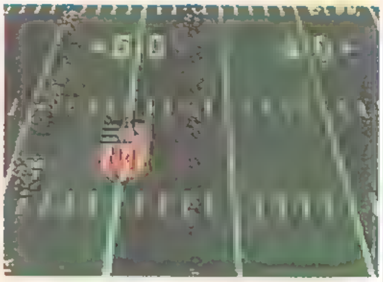
7月24日發售預定　SAMMY 8700日元

在俯視畫面中加上回轉的美麗鬪妝！

雖然眞正的美式足球季節在今年已過去，但對於那些不想再等的美式足球迷，也可以暫時用這「終極美式足球 ULIMATE FOOTBALL」頂癮……

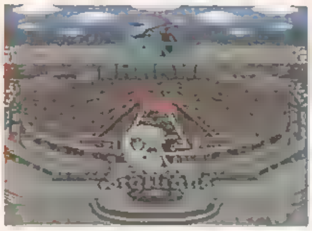
由於把回轉機能有效使用，遊戲的進行亦變得更易明，畫面方面更是不用多說的。

今晚的比賽是在AAFC的CENTRAL DIV舉行



好，比賽開始！

的確，如果美式足球不夠華麗是不會好玩的。在TOUCHDOWN成功時，或是長距離傳球成功時，加上華麗的畫面會有更好氣氛！當然，半場時的表演和勝出時的畫面都是不可不看的。那時會有PASSWORD表示，記得抄下來。



比賽前先把氣氛提高，全場滿座！

半場時的演出也是華麗，這就是美式足球！

當TOUCHDOWN成功時，畫面便會從平常的橫俯視形畫式回轉變成縱俯視形畫。這樣，在射龍門球時可以較爲容易。在起腳時亦會有力量指標表示。

畫面是每次也會有變

射龍門球時是縱方向的畫面看起來較易

集中射球是得分的先決條件

以8種以上的隊形爭取勝利！

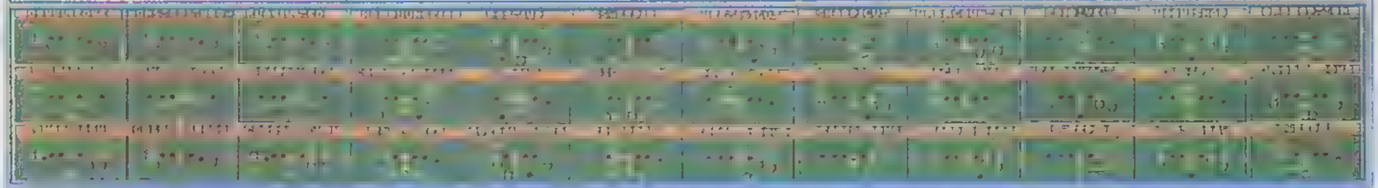
對於美式足球遊戲，有不少人都因爲不明白隊形的結構而叫苦連天。這遊戲在這一點方面，採用較簡單的系統，最初只要選定持球形或是傳球形，跟着再選擇選手的動作。組合共有 60 種左右，可按 A、B、Y 任何一個掣來決定。

↑再決定選手的動作，按掣決定。

↑選擇傳球或持球的

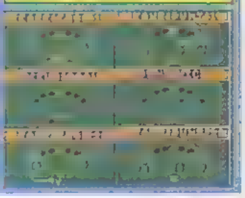
進攻隊形 OFFENCE

SHOTGUN	T-FORM	WING	PRO-1



防守隊形 DEFENCE

固定球隊形



介紹全28隊伍！

AGURI SUZUKI F-1 SUPER DRIVING

和亞久里一起進行的賽車遊戲！

7月17日發售預定　LOGIC　8800日元

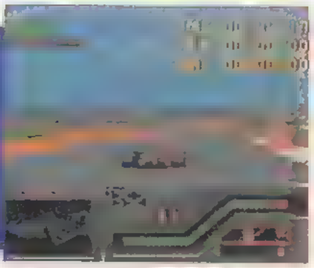
8M + 64K RAM
電池記憶
賽車遊戲 RCG

是亞久里先生有參加計劃的賽車遊戲

在F－1中活躍的鈴木亞久里，由制作階段起就參加了的賽車遊戲，是這個「鈴木亞久里　F－1超級賽車」。加入了鈴木亞久里對F－1想法，以及他在比賽專長的優點。不單只在駕駛技巧方面，亦充滿着機件配置等模擬要素。

＊這個遊戲得到了鈴木亞久里的合作。

和亞久里一起

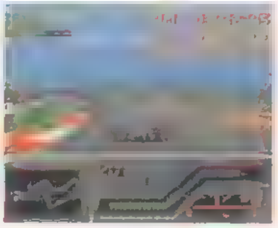

＊亦可以和亞久里對戰。

畫面是3D型

畫面是賽車遊戲中常有的3D類型，是從自己車子後方所看的操作。亦由於是3D類型，在越過其它車子時亦是充滿迫力的。另外，2P形式時畫面會分成上下2段，可以在各自的畫面操作自己的車子。

↑畫面是3D型，背景畫面亦很迫真。

＊轉彎時有很好的表現。



＊2P時會分成上下2段。

賽道有18種類

今次在這遊戲登場的賽道全部共有18種。除了今年舉行的16條賽道外，還有能發揮鈴木亞久里技巧的美國賽道，以及能向速度和彎角極限挑戰的橢圓賽道。

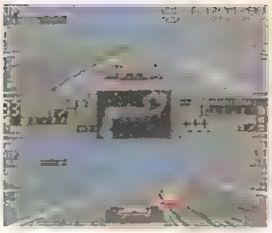
西班牙	巴西	墨西哥	南非
↑在直路最後會遇上之字路	＊非常彎曲的賽道。	＊高速賽道很易滑。	＊由今年起復活的賽道。

摩洛哥	比利時	匈牙利	德國	英國	法國	加拿大
↑路面狹小，彎角又多。	↑以天氣的多變而出名。	＊低速而且短程的賽道	↑以引擎力量定勝負的賽道。	↑高速的技術性賽道。	＊要點是在短短的直線加速。	＊要點是控制和加速力。

聖馬力諾	橢圓場地	美國	澳洲	日本	葡萄牙	意大利
↑有着所有類型的彎角。	↑能試出最高速的圓形賽道	↑講求技巧，但仍要有極速。	＊要點是剎車的賽道。	↑再次是日本的鈴鹿賽道。	↑中速的技術性賽道。	↑大賽中最高的賽道。

有各種賽道中和亞久里一起競爭

以下再來看看賽車形的進行。分別有自由練習，冠軍爭奪戰，VS 2P 玩者，VS 亞久里的 4 種。任何一種形式都很深奧。



↑和其他車比賽，可看到迫力的戰鬥。

機件配置是重點

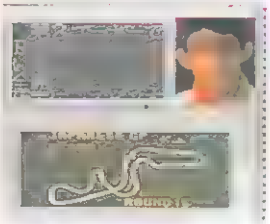
的確在走之前，車子機件的設定是很重要的，設定要配合不同賽道才可。亦有由亞久里建議的設定 AGURI SET。

↑這設定畫面可作不同的事。

自由練習形式

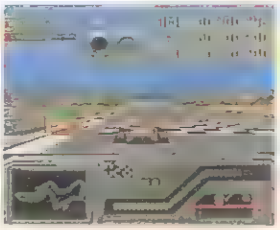
一個用來熟習賽道的練習形式，想走的賽道和天氣都可自由選擇。可以在自己喜歡的方式中走。

↓可以自由地選擇想玩的賽道。



↑天氣的種類亦能自由選擇。

↓當然設定也是很重要，要調節成適合那條賽道。



↑到掌握那賽道之前要不斷嘗試。

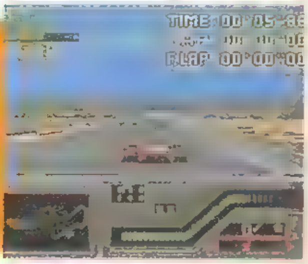
錦標形式

一個在全 16 戰中比試的冠軍爭奪戰形式。會從第一戰南非順利進行。在這形式中，各賽道都會進行預選和決勝戰。按着決勝的位置可得到獎金，可利用那獎金來購買零件。早點把車子強化，爭取優勝。

↑冠軍爭鬥戰的第一戰是由南非開始。

↓首先是進行預選，要爭取好成績。

目標是優勝！



↑要以較高的名次為目標。

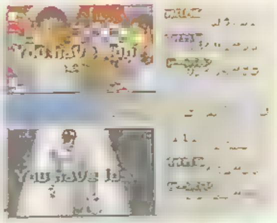
VS 2P 玩者

和朋友競爭的 2P 形式。畫面上方是 1P，下方是 2P 的車子，各自在自己的畫面內以自己的視點來進行。

↓VS 2P 玩者自然是 2 人進行。首先是選擇賽道。

↑這形式也可以選擇天氣的，下雨是怎樣的呢？

↓對戰形式是分成上下 2 段去走，上是 1P，下是 2P



↑經過一番激戰，1P 得勝了。

VS 亞久里

可以和鈴木亞久里對戰的形式。和冠軍爭奪戰形式一樣，是在一個畫面中和亞久里對戰。由於首先會是設定畫面，先在各項目作調節。老實說，亞久里的確是非常快的。若不是在其它形式中有相當的練習，根本不可能取勝。

↓VS 亞久里形式是和亞久里對戰，首先是機件設定。

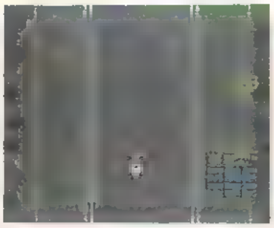
↑終於開始了。能否戰勝他呢？

能戰勝亞久里嗎？

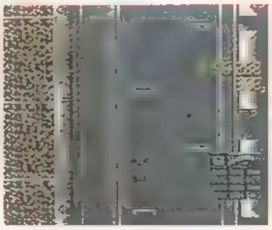
↑終於能接近亞久里了！

是更為進化的 F-1 CIRCUS

不單只是在任天堂，連 PCEngine 及 MD 等不同的機體也有出現的「F－1 CIRCUS」，在超級任天堂也可以玩到了。名字亦變成「SUPER F－1 CIRCUS」。卷軸變得更快，更有賽車的眞實感。


↑終於可以在超級任天堂中玩到這遊戲。

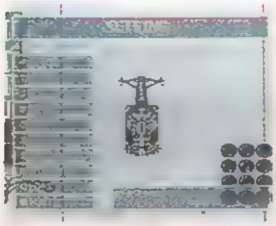
↑今次亦保留着那賽車遊戲中驚人的速度



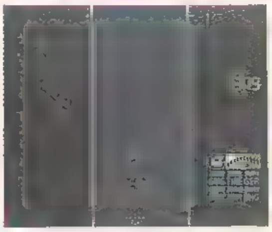
↑在20條賽道中走。

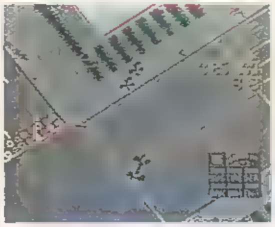
今次的變更點是

在移植到超級任天堂中，也有多個變更點。最大的特徵方面，是比起控制的替換或是車子的速度，採用了轉變中用回轉軸變化的系統。這可以使用和以往相同的技巧。


↑設定項目中增加了引擎和底架。

↑入彎是超高速的技巧。




↑在限時賽中亦能選擇高速進行。

從上看的畫面

畫面是大家熟悉，從車子上方看(俯視)的類型。由於畫面會以高速作卷軸、能實際感覺那速度。另外，若在開始前把速度轉為 HIGH • SPEED、速度會更快。之字路和越過其他車的地方等都很逼眞。

↑畫面和以往的一樣，是從車子上方看的類型

↑之字路等也有逼眞的表現。

↑以直線方法越過彎角！

賽道有 20 種類

今次能玩的賽道，增至 20 種類之多。其中也有在市區內的賽道。現在就來看看一些最有代表的賽道。

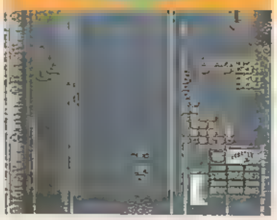
USA1

↑鳳凰城的市區賽道

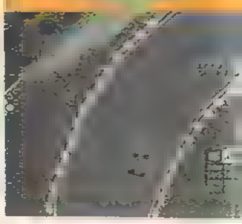
MONACO

↑賽道旁可看到大海

JAPAN1


↑日本人熟悉的鈴鹿賽道。

SOUTH AFRICA


↑今年起增設的賽道。

在賽車形式中行走於世界各地

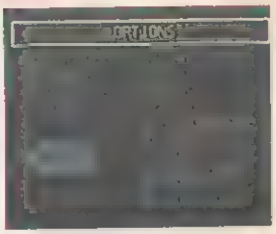
現在就來看看實際的比賽。雖然是有全 17 戰的世界冠軍爭奪戰為主要形式，但亦有在單獨一條賽道作賽的 SPOT 練習形式。

・首先是選擇玩法開始遊戲。

可以作各種設定

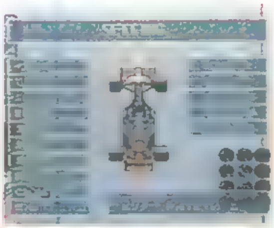
控制器的設定等，可在 OPTIONS 設定形式中進行。另外，最高圈速等是能以 BACKUP 作保存的。

・在 OPTION 中亦能聽到的效果音



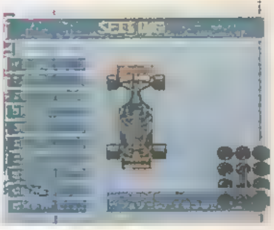
機件配置是基本

在賽車形式開始作賽前，必定要先做機件配置。超級任天堂版在這一方面有更為詳細的設定。由於亦能操作各種隊伍的車子，可以用電腦選出的配置為基礎，嘗試自創的配置方法。



・如果設定得不好，車子便很難走得快

・引擎亦有 1 種規格可供選擇



・亦可參考電腦的做法。

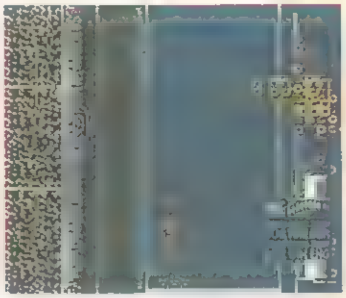
鬥快形式

在鬥快形式中，是 2 人互相挑戰最快時間的形式。在這裏亦能設定車子故障，速度、人氣等。選擇了賽道和隊伍後，再決定第 1 人和第 2 人是由自己操作或是由電腦代勞。

・可選擇任何一隊喜歡的隊伍來定。

・的確設定是很重要的，要逐步調節。

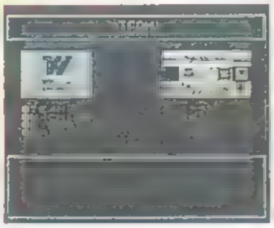
・由第2圈起會計算時間

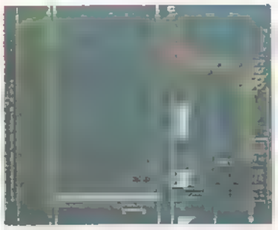


練習形式 SPOT

在全 20 條賽道中可以用喜歡的隊伍來玩的練習形式。由於不用擔心隊伍的升降問題，可隨自己所想的方法走。

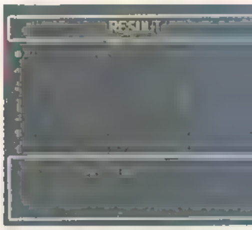
・練習賽也是可用任何一隊去玩。





・首先是通過預選，不妨使用Q

・通過預選便進入決勝戰，盡量爭取積分！



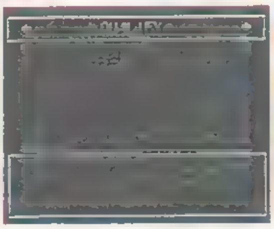
・比賽結果是這樣。，要再努力一些。

世界冠軍錦標賽

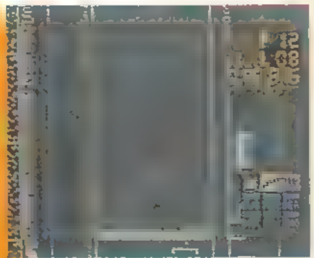
在世界各國進行全 17 戰的賽事、爭奪世界選手權的形式。在季與季之間也會有轉會的可能。至於賽車的順序可以由自己決定。首先是車隊簽約。你可以享受到預選落敗或是車子故障等實戰樂趣。一年內你可到達什麼境界呢？

・首先是加入這一隊，要忍耐一年

・通過了預選，目標是較高的位置



目標是世界冠軍！



・盡可能把位置提高。

彈珠大戰

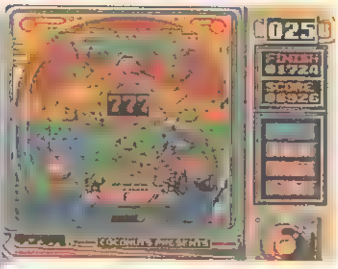
7 月 24 日發售預定 COCONUTS JAPAN 9500 日元

超級彈珠英雄的戰鬥

一位平常工作認眞的受薪人仕彈珠英雄 008，以彈珠店爲舞台戰鬥的彈珠模擬遊戲，是這個「彈珠大戰」。今次，008 要完成 4 個作戰任務，他要在超級任天堂才能做到的迫眞彈珠機玩，把任務完成……

↑擁有超級任天堂擁有的美麗畫面

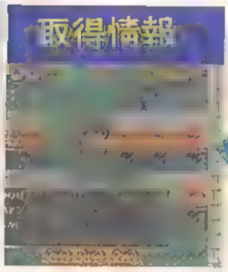
阻止敵人的策略



↑把遇到的機都打止

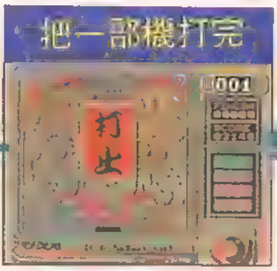
每個任務都會有不同使命，一般都是把彈珠機「打止」(類似爆機，即彈珠機已獎出了一定數目的彈珠)，從店內的人取得情報來進行的。

取得情報



↑由客人等取得情報

把一部機打完



↑令彈珠機吐出一定數目的彈珠

購入彈珠

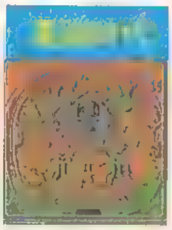
↑在櫃面購買彈珠

今次遊戲預備了的彈珠機有 10 種類的 20 機種。所有日本市面可見的種類都有。可以在以下詳細看到。

一般台

最爲常見的一般彈珠機。當彈珠掉進下方的 1、2 入口時中央的入口便會打開。若彈珠在這時掉進中央的 V 字可得大獎。

↑打進入獎孔可以有女孩子看



↑能連續 15 次得獎的新型機

↑特徵是在中央部份有一個大鐘。

↑中央部份的橋可以把彈珠儲起。

一發台

當掉進中央時的彈珠會回轉，然後掉在回轉盤前的鋼軌。若從鋼軌上掉進回轉盤的紅色入獎口，可得到大獎。

↑難得一見的一發台

數字台

若彈珠掉進開始用的入口時，中央的數字或圓盤便會回轉。若 3 個數字相同或符號相同，便能得到大獎。

↑可連續至 15 次的數字機。

↑數字設計的數字機。

↑有數字和轉盤。

↑像稍為老式機的數字機。

權利台

當數字盤在回轉，數字的數目相同時彈珠掉進右方的入獎孔，可以有得大獎的權利發生，所以在中獎是要向右方打。

↑是數字機權利台

在 No.1 號裏玩

現在我們就來玩一下 008 要進行的任務 No.1。以 1000G 爲資金，戰鬥要開始了。

↑首先，在開始前從上司處接受指令開始行動

往 PACHINKO

接受了指令的 008，向着連絡員等待的 PACHINKO 出發。用手上的 1000G 買下彈珠，用這來把彈珠機「打止」。

↑這一間就是 PACHINKO，還是到裏面看看吧

有三種類可玩

在這「PACHINKO」店中設置了 3 種類的彈珠機。找出釘子位置是最易得獎的機，把它「打止」。

↑中央的女孩子會脫……

↑中央部份和邪馬台國一樣。

↑數字鼓非常美麗的機。

取得情報

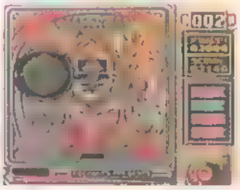
在這店中「打止」了一架彈珠機後，便能從連絡員中取得情報。這樣就知道了要到「NEW WORLD」這店子。

↑打止一架機後，可以從聯絡員口中取得情報。

取得會員證

進入「NEW WORLD」是需要會員證的。由於會員證要 2 萬 G，只好把多幾架彈珠機「打止」。

↑在 PACHINKO 店內有多部機，跟着是決定玩那架



↑雖然說要留意釘的位置，但一般香港人都不懂看。

↓得到大獎了。彈珠不停的滾出來

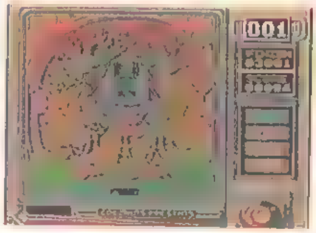
↑會員証要 2 萬 G，這要打止多架機才能買到

往 NEW WORLD

取得了會員證後，往「NEW WORLD」店出發了。這店中有大車輪，拿破輪，電腦時代這 3 機種。若不「打止」一架是不能作對話的。

↑這裏是 NEW WORLD。規模比 PACHINKO 更大

↑設置了的機種亦和 PACHINKO 不同。



↑可以向三機種挑戰

[illegible]

在 21 號機的客人已經打了很久沒有動了。使用某種道具，可以把他趕開。

↑在這 21 號機的客人，可用道具令他離開。

[illegible]

把這個 21 號機「打止」了後，會看到安裝在彈珠機的爆彈。把爆破裝置停止後便完成這任務。

↑要確保完成這 21 號機，用指定打法和強化珠就能輕易完成

↑完成這次任務了，下次又會是什麼呢？

結你屬於你的路線！

PIPE DREAM 夢幻水管

4M

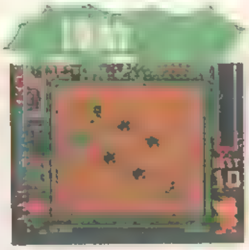
PASSWORD/CONTINUE
鬥智遊戲 PZG

8 月 7 日發售預定 BPS 7500 日元

「夢幻水管 PIPE DREAM」，是一個原本由美國 LUCAS-FILM 公司發表的動作鬥智遊戲。遊戲的內容方面，是要把每版指定數目的水管從起點管連接到終點管，非常簡單的東西。

關鍵是水管的配置

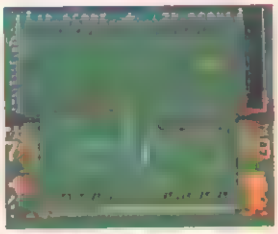
這個遊戲中，有着改變一格水管位置也會令整條路線改變的特點。最初先決定好構思中的路線，以後的進行就輕鬆得多了。



教授如何奪取高分！

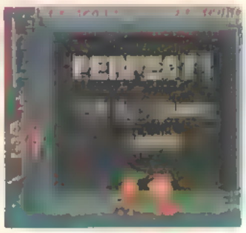
當了解到要有效率的連接水管後，跟着便是向「一版內能得到多少分」挑戰。事實上，從這處開始才是「夢幻水管 PIPE DREAM」的樂趣所在。

並不是說把水管接上很多就可以得到很高得分。但，最好還是盡可能鍛練出可連接上較多水管於短時間內。這可以令獎分版出現的機會率提高。

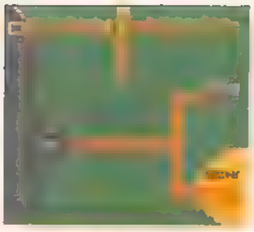


能利用間中出現的十字形水管來輸水的話，到過版時會得到十字水管 CROSSES 獎分，越多十字形水管通上了水，得分會越高。

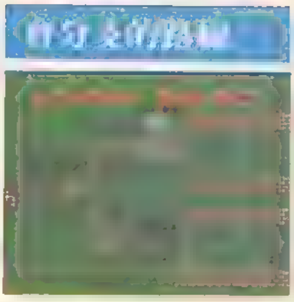
若能把版面中登場的全部方格鋪上水管，而且令全部水管通水的話，可以有 PERFECT 的獎分。當發現空格較少的版面時，便是嘗試的好機會。



在「夢幻水管 PIPE DREAM」中登場的基本版面，有 A 到 J 的 10 種類。各版都是由 8 STAGE 構成的，玩者在過版時是可以選擇喜歡的路線的。



↑版面路線會作一次又一次的分支



↑在往後的版面，主角所處會更美觀

公開基本 10 ROUND 畫面！

目標當然是爆機！

就如上面提到的，這遊戲是採用了版面分支的系統。各版的舞台有公園，海岸，或至是城前，各式各樣都有。今次我們就把基本版面的畫面照片全部介紹。至於能否到這些版面，要看閣下的實力了。

↑最初的版面是以紅磚的建築物爲舞台

↑舞台是酒店前，不斷是簡單的版面

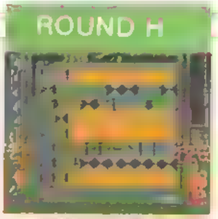
↑舞台是美麗的公園，中央有一個噴水池

↑以海港爲舞台，在島上可以看到燈塔

↑舞台是傍晚上，可從 B、C 版來到

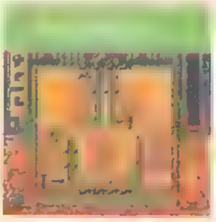
↑和 E 版正好相反，以熱帶海灘爲舞台

↑由 E 版南移來到的沙漠版，很熱呀…



↑一種幻想式城市的晚上，從 D、E 版來到

↑是那裏的廣場呢？由 E、F 版來到



↑和 G 版一樣是沙漠版，這裏卻有金字塔

使用道具會更輕鬆

當完成 4 STAGE 後，玩者是能到道具店購買道具的，道具都是一些對玩者有幫助的方便東西。不過，若不在途中的版面賺取獎分，是不能買這些道具的。

↑令玩者增加一人。和 1 UP 相同。

↑可以在一定時間內停止水的流動。

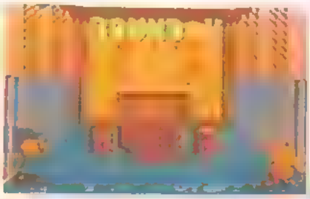
這是建議大家使用的道具

↑道具店的畫面，道具全部共有 7 種

↑遊戲中想用什麼道具時，首先也要暫停

也有隱藏的版面

雖然說過基本版面是全部 10 版，但事實上這遊戲除了基本版面外，亦預備了相當多隱藏版面的。通過秘密通道來到隱藏版面的話，更可到月球基地的最終版面……。還是由閣下親眼證實吧。



↑謎之 ROUNDX，以糖果屋爲舞台，希望可以來看一下

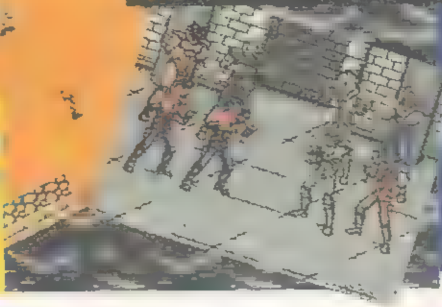
↑最終版面會在那裏呢……？

粉碎魔皇帝的野心！

北斗之拳 5

北斗之拳5

天魔流皇伝 哀★絶章



過了二千年的時間，邪惡的魔皇帝復了 當世界被黑暗籠罩時，有一名年人開始了旅程 是找尋所愛之人和自命運之旅

7 月 10 日發售預定
東映動畫
8900 日元

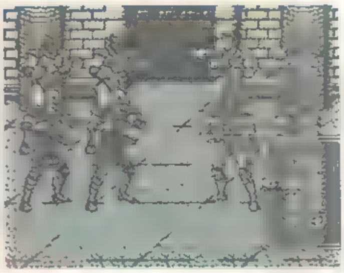
8M + 64KRAM
電池記憶
角色遊戲 RPG

「北斗之拳」第 5 作在 SFC 登場

任天堂 FAMICOM 版推出至第 4 作，大家早已熟悉的「北斗之拳」系列最新作「北斗之拳 5」，將會在超級任天堂 SFC 中推出。

企圖支配世界的魔皇帝，以及一聯要阻止這事而戰的拳士們。大家可在另一個「北斗之拳」的世界中冒險。

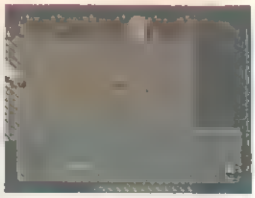
↑和不同的人相遇，令主角一直成長



新創作的故事

這個遊戲是由「北斗之拳」的原作者武論尊先生作監修。除了有新作故事，也包括主角的大量新創作人物登場。當然，原作「北斗之拳」的主角健次郎也是位掌握着爆機關鍵的重要人物而活躍。

↑掌握了魔皇帝情報的北斗之神上一代繼承者・龍拳，危險呀！



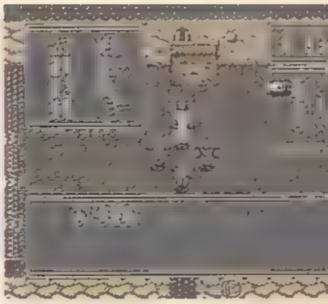
↑主角受龍拳所託，要去打倒魔皇帝。

距離現在二千數百年前的時代。這時，人們都因為魔皇帝的惡政而受苦。不過，和魔皇帝敵對的人們，請到了他的弟弟天帝和魔皇帝進行了激烈的戰鬥。戰鬥因為天帝守護的暗殺拳「北斗之拳」令天帝一方壓倒性勝利而結束。不過魔皇帝並沒有打消取得霸權的執念，經過了二千年的時間，現在要迎接復活的日子。

←把全世界以恐佈支配的邪惡帝

「北斗之拳 5」這 RPG 的故事，是說主角的未婚妻被魔皇帝軍捉去，於是他就向魔皇帝軍挑戰。現在，我們就來詳細介紹「北斗之拳 5」的遊戲系統。

↑利恩的戀人瑪美雅等原作的配角人物也會登場

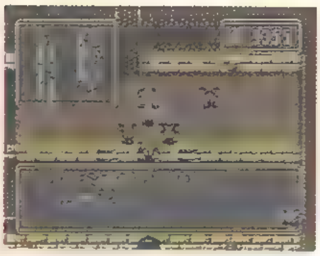


→在要記錄時或是有同伴死了時，要到寺院上的神殿去

受歡迎人物的總出演

除了以主角起大量新創作的人物外，「北斗之拳」的受歡迎人物亦作總出演。原作中作爲敵人而戰的雷奧等，也會變成可靠的同伴共同戰鬥。在這遊戲中，總共會有 10 人以上的人物成爲同伴，以最大 4 人的隊伍作冒險。

→主角，雖然年輕，卻是位以打倒魔皇帝爲目標的拳法家

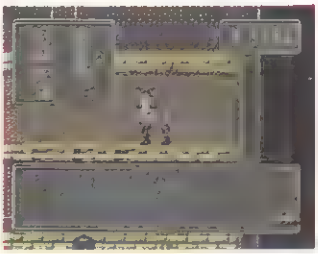


→南斗五車星之一，海之哈時，是位可靠的同伴

→健次郎的義兄，多奇，他也會成爲同伴

→擅使南斗水鳥拳的利恩

→最初的同伴水丸



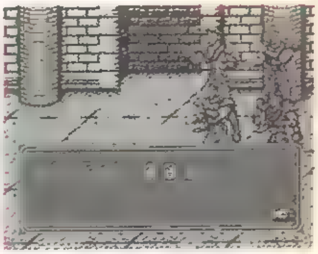
→受到眾人所託。

整理裝備作强化

在這個遊戲中登場的人物們，有不少都是北斗・南斗・元斗(元斗皇拳)等拳法的高手，而基本上的攻擊力、守備力、敏捷度等，是以裝備在身上的武器和防具等增減。當然，在升級時攻擊力等數值也有提高，但若想爆機的話，充實裝備會很重要。

↑在完全裝備中，全部能力值也有不同，

↑未有裝備武器與防具時，能力值偏低



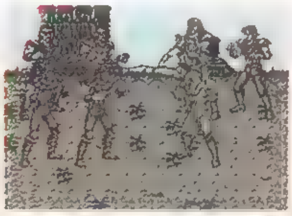
→升級後，能力值也會提高

↑只是裝備武器，攻擊力可一口氣提高

→武器與防具，也會有不能裝備的人

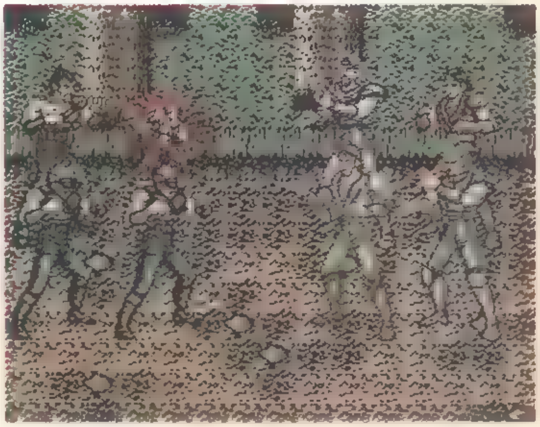
迫力的戰鬥場面

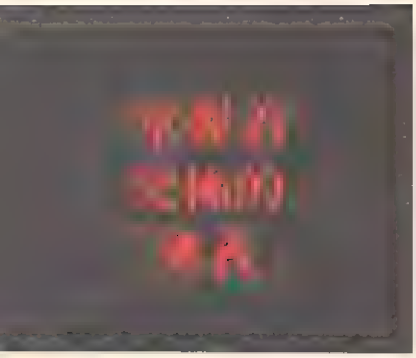
在畫面上出現等身大人物作動畫的戰鬥場面是這遊戲的最大魅力。在慘叫後身體被打破的場面等都很值得一看。



↑利恩的腳踢，對付嘍囉的話，這一腳已很足夠。

↑巨大的人物，出拳等動作都很像真





「北斗之拳」中最爲人熟悉的「奧義」，當然也在這裏登場。「奧義」大致上可分類爲剛拳、柔拳、祕孔的 3 種類。要令遊戲流暢進行，必須要把「奧義」理解及有效使用。特別是和敵人首腦的戰鬥中，不用「奧義」是不可能取勝的。

把「奧義」有效的使用

要使用「奧義」，必須要有 OP。 OP 和 HP 一樣，可以藉在旅館住宿而回復。由於强力的「奧義」會花去較多 OP，要好好的使用。

↑ [illegible]能攻擊全部敵人的奧義。[illegible]

「剛拳」

「剛拳」是直接攻擊敵人的「奧義」。有些能在一擊之下給予敵人很大損傷，亦有些可以向全部敵人攻擊，這剛拳是最好用的。由於和首腦的戰鬥中，除了使用剛拳是不能令對手受傷的，所以亦可看成是對首腦戰所用的一種「奧義」。

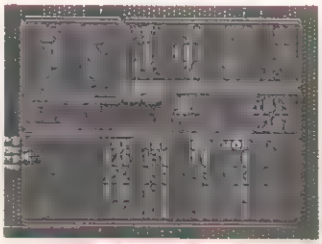
↑ 考慮[illegible] OP，[illegible]技巧

↑ [illegible]最佳的[illegible]奧義[illegible]

↑ [illegible]使[illegible]破壞力[illegible]提高

特性是

適性(特性)是表示出各人物剛拳對什麼敵人較有效的指標。適性分爲了「大」、「普通」、「小」的 3 種類，因着敵人的大小也會有若干不同的。適性大的人物，對體形大的敵人可給予絕大的損傷。



↑ 各人[illegible]

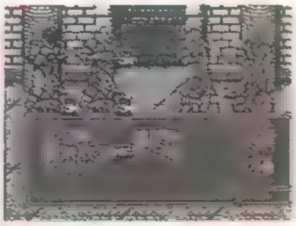
← 敵人的大小不可，也會有若干分別的

↑ 對於配合適性的敵人使用[illegible]

「柔拳」

柔拳可封住敵人的動作，或者是吸取敵人的 OP，即是所謂輔助攻擊形的「奧義」。不過，由於這遊戲中除了己方人物外，敵人中也有會使用「奧義」的人物，可降低敵人攻擊力的柔拳，是種意外地有用的「奧義」。

↑ 在己方之中，也有不[illegible]使用[illegible]拳的人物



↑ 由於對復數的敵人亦有效，非常有用

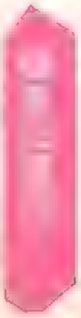
↑ 封住了對方的動作

「祕孔」

祕孔可回復己方人物的 HP，亦能在受到敵人攻擊而受毒傷時把毒消除，是種重要的「奧義」。這個遊戲中，由於能帶着的東西不多，在要回復己方的 HP 時，相信很多時也會用到祕孔。

↑ 在[illegible]更可[illegible]的

↑ 要在無法挽救之前回復己方人物的 HP



↑ [illegible]可安心的戰鬥

故事 被奪去了的新娘。

以下就從出發的西尼鎮起到最初的首腦「奇士拉」為士，把「北斗之拳 5」初段的故事作簡單介紹。在這裏，有着上一代北斗神拳繼承者龍拳之死以及和最初的同伴水丸相遇等重要事件。

↑分散在世界各地的拳士們怎樣了？

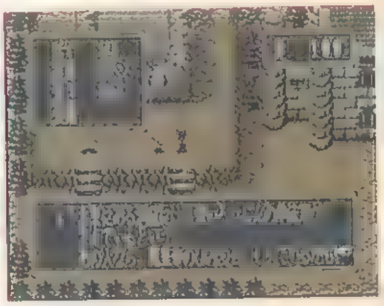
↑首先要找出有十字傷的男！

出發的鎮・西尼

在西尼鎮中，當進行結婚儀式時，男主角的未婚妻被奪去了。男主角知道了這件事是由奇士拉這男子做的，為了找尋線索，於是向着東北的洞穴出發。

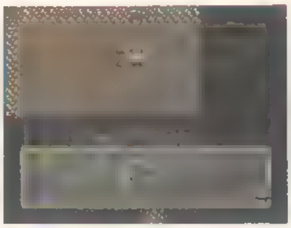
↑魔皇帝的部下，奪走了我們的 要奪走主角的未婚妻！

↑連這樣小村也有魔皇帝的軍隊。



知道了有關魔皇帝的事，向東北洞穴出發

主角在這洞穴中，由臨死前的龍拳拜託了要打倒魔皇帝的要求。為了盡自己的使命，主角於是和水丸一起出發了。



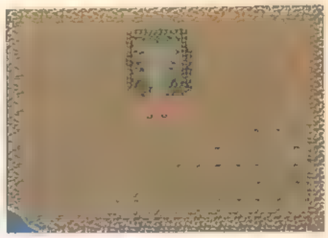
把奇士拉打倒！！

力斯巴鎮是由奇士拉支配的鎮。奇士拉和被奪的未婚妻，是一起隱藏在這鎮中的大屋中。主角和水丸一起潛入了屋入，窮追着奇士拉。

↑找到了奇士拉的居所，必定要奪回未婚妻

到了遊戲的中段後，會取得一架小型馬車的。這小馬車可以在一瞬間去到曾經到過的鎮。由於這遊戲中很多時會有鎮與鎮之間的移動，想盡早移動時，這會是種非常方便的道具。

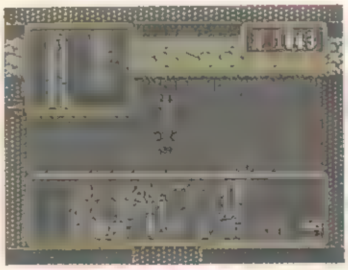
↑只要是去過一次的鎮，便能瞬間去到



↑馬上就可去到

↑上方的就是奇士拉，對於阻擋的傢伙，一於痛打他們

↑十字傷的男子



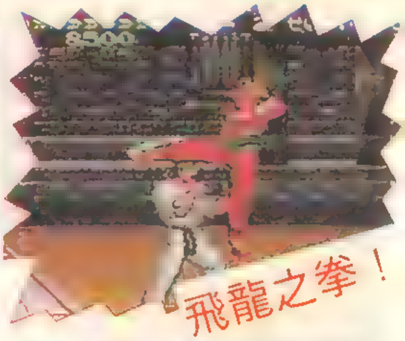
↑令人要把未婚妻救出來！

格鬥技動作遊戲「飛龍之拳」在超級任天堂中登場！

那位少林寺最强的拳士「龍飛」，在 SFC 中以「S」的名字再登場。當然，亦可和朋友分享這種異種格鬥技戰，而 VS 錦標形式亦在强化後再次登場。激烈的戰鬥，現在要開始了。

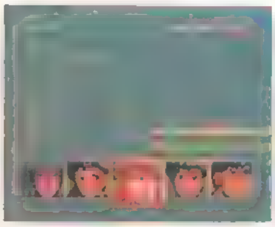
美男子一名。

↑在故事形式的途中，亦可以使用遠程道具的。



龍戰士們亦再次登場

曾和龍飛一起戰鬥的龍戰士們，今次亦再次登場。他們也是向龍飛提供情報的身份。



↑在每章開始時，會表示成爲了同伴的人物。

以異種格鬥技的性質，一躍而成爲動作遊戲中最受歡迎的「飛龍之拳」，在這超級任天堂版已是第 5 作了。和一直以來的作品一樣，仍是以龍飛爲主角去戰鬥。

的遊戲系統。

↑這次是初次加入變身系統的

↑內容中更明顯表明了異種格鬥技的要素。

配合各種的形式下 令遊戲的樂趣倍增！

在「飛龍之拳 S」中，準備了 2 種遊戲形式。首先是有 RPG 要素的故事形式。跟着是可享受對戰樂趣的 VS 錦標形式。操作方法也有 3 種形式，玩者可選擇喜歡的操作方法來玩。

在心眼系統中 以頂點爲目標

操作方法中，有着由電腦告訴你攻擊和防御的時間，採用了心眼系統的專家形式 EXPERT，也有看 2 者間的距離而使出各種技巧，爲初學者而設的戰鬥形式 FIGHTING。跟着，還有爲不擅長動作遊戲的人而設的動畫形式。選擇那一種來玩，是由閣下決定。

↑在攻擊和防御時出現記號的，是心眼系統

因是在對戰！ VS 錦標形式

一種能享受對戰樂趣的形式，是熟悉的 VS 錦標形式。今次最多更能讓 8 人參加。和朋友對戰的話，樂趣是肯定會增加數十倍的。期待這激烈的戰鬥。

8 人[illegible]參加亦可

↑不停[illegible]殺技的交鋒，要比對手早一步攻擊

打倒巨大邪惡 故事形式

故事形式，是說操作龍戰士們，把得到更大力量而復活的 WHO'S WHO 及其率領的月光來打倒。變身場面和法力場面等充滿迫力的畫面，肯定會把你吸引住。

↑再次復活的 WHO'S WHO 他[illegible]了

↑在和[illegible]戰之前，首先[illegible]

↑途中更會遇到不少人物

當然也有變身

在故事形式中最大的樂趣，相信會是由龍之牙露出本性時的戰鬥場面。當然，一班龍戰士們都各自預備了變身場面。而法力等特殊攻擊、都要先和這龍之牙戰鬥，而且還是在變身後才能使用。

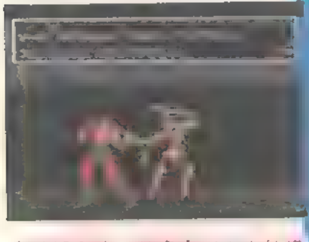
↑龍之牙通常都會化爲人的姿態出現

動畫形式

爲了不擅長動作遊戲的人而設的，是這動畫形式。在和首腦對戰之前的途中是動作形式，但一到了和首腦的戰鬥時，就會變成像 RPG 般的指令戰鬥形式。

↑這一個就是動畫形式

龍之牙出現



↑對打的時候，龍之牙露出本來的樣子

↑變身場面很好看

↑途中是和普通形式一樣，以動作[illegible]

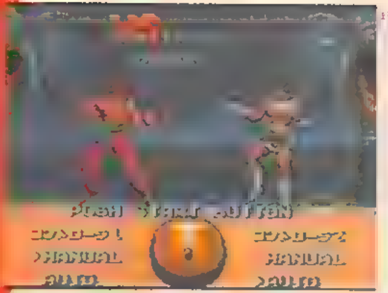
↑和強敵首腦之戰要輸入指令，要好好去[illegible]

世界第一的高手是誰！？最強之格鬥家們

故事形式，VS 錦標形式中登場的格鬥家全部共 8 種類。在故事形式中，會以拳法家龍飛爲主角，但在 VS 錦標形式中，參加的格鬥家全部都是主角。以下就來介紹那 8 種類格鬥家們的特徵和技術。

↑ VS 形式中，先要選出 2 名格鬥家

格鬥家們的激烈戰鬥



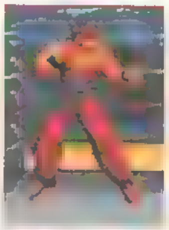
←戰鬥的鈴聲響起了，勝出的人才能參加下次戰

以 8 種格鬥技所作的戰鬥

即使是同一種格鬥技，也會有着能力不同的人物。拳法和摔角都分別是有 2 名格鬥家的。

拳法家

有着很多連續技和回身技等華麗的招式。女拳法家更是擅長以高速的動作去愚弄敵人。這 2 名人物，都是適合由初學者到專家使用的。



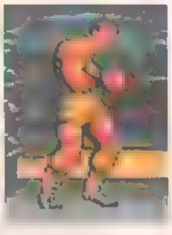
↑要說花式獨特，除了他別無他人

↑適合重視速度的人使用

↑主角的必殺技，當然是飛龍之拳了

拳擊手

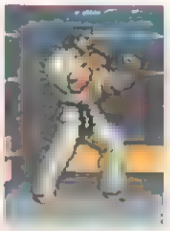
有很多關於拳的技巧，更有着配合步法使出的一擊必殺技。不過，他有着下段攻擊較弱的弱點。相信會是個較爲適合專家使用的人物。



↑攻拳力和步法挑戰世界

空手道

操作感和拳法家相近，每種技巧的威力都很强。有倒踢，三角攻擊的必殺技。相信是最接近世界第一的格鬥家。



↑有很多狡猾的必殺技

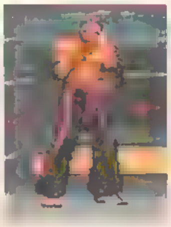
泰拳

腳踢的威力稱得上是世界最强，用膝做出的必殺技更有把敵人一擊打倒的威力。不過，他的弱點可說是對於投技的防御力很低。

↑腳力可說是世界第一

武術

在拳、腳的攻擊都很平均。而且還有數種投技，貪快的人不妨選用這人物。



↑組合各種格鬥技而成的流派

摔角手

摔角手有 2 種類。第一種是力量取勝的力量型，另一種是整體上較平均的强壯型。隱藏了相當的實力。

↑技術型的摔角手

↑重視力量的摔角手

↑摔角的必殺技，都是以投技爲中心的

數種強力的技巧

任何一種格鬥技也好，都可以用十字掣的上和 Y、B 掣來使出必殺技。不過，是只有在防御時，KO 指標滿了才能運用必殺技的。

↑武術必殺技的旋風腳。

↑泰拳的必殺技飛膝踢 有一擊打倒對手的威力

←拳擊的必殺技狡鼠拳。

介紹故事形式的第一章起到第四章爲止

以下我們會介紹「飛龍之拳 S」本編的故事形式第一章至第四章。在章與章之間，設定了可由龍戰士中取得情報的特寫場面。

↑今次的目的也是要打倒 WHO'S WHO 覺悟吧

↑當[illegible]，由於可使用 PASSWORD，安心多了，但不要[illegible]才可

↑何時才能把[illegible]的[illegible]都集合起來呢？

第一章 少林寺襲擊

復活了的 WHO'S WHO 的最初目標，是龍飛不在的少林寺。他偸去了降馬之劍和心眼之書，並向龍飛下了挑戰書。

↑知道少林寺被敵人襲擊，龍飛即時趕回來

↑最初[illegible]到的首腦[illegible]

↓和他戰鬥時要注意他的投技

↑第一章的最後首腦，注意那連續攻擊

第二章 甦醒的龍之牙

和龍之牙戰鬥的舞台，是格鬥技世界選手權。爲了能在選手權中出場，龍飛要先出席預選會。在那裏，要和龍之牙月光衆之一的雅加那戰鬥。

↑不少首腦的攻擊方法都很獨特

↓[illegible]

↑龍之牙出現在預選會中，以法力攻擊來對抗他的法力攻擊

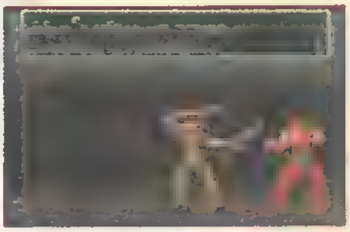
第三章 殺人格鬥體育館

在格鬥體育館中，龍飛知道正受到龍之牙魔掌的迫害。雖然他已第一時間趕到，但那裏正有着龍之牙的陷阱在等待主角。龍飛能全身而退嗎？

危險的體育館

↑受[illegible]負責人[illegible]，在格鬥技大會中出場

↓體育館的負責人原來也是龍之牙的刺客

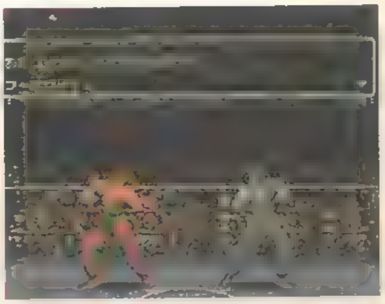


第四章 格鬥技世界大會

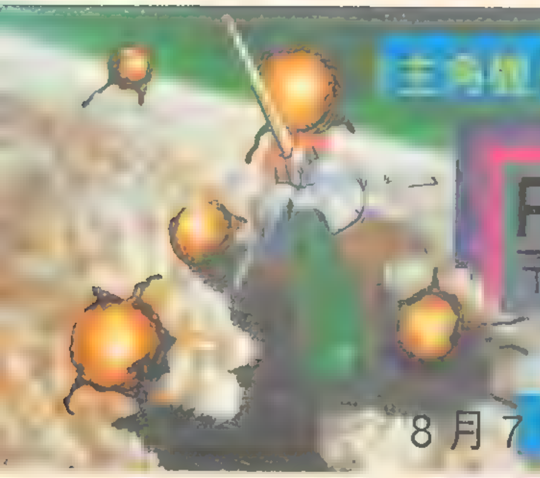
龍飛終於也可以在格鬥技世界大會中出場了。在世界大會的最後之戰，遇到的正是那 WHO'S WHO。要把心眼之書奪回。

↓途中[illegible]

↑的[illegible]



主角機 A－144，把被奪的惑星迪利雅奪回！



PHALANX

THE ENFORCE FIGHTER

極限戰機

8月7日發售預定　KEMCO 8900 日元

8M

CONTINUE

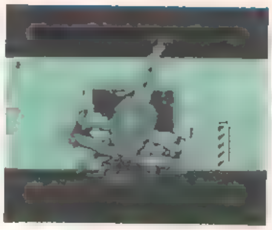
射擊遊戲 SHT

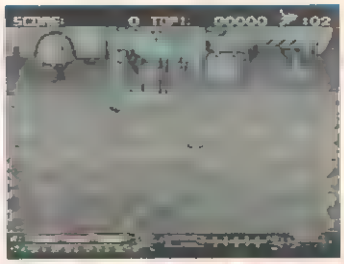
來自特殊戰鬥要塞 MIDAS 的緊急指令！

「惑星迪利雅被異種生命體奪去了！」

由於這個從特殊戰鬥要塞 MIDAS 接收到的緊急情報， PHALANX A－144 獨自向敵人挑戰。

不過他的對手是有壓倒性力量的　星防系統。就是在中途遇上的也是不能少看的强敵。到底主角機能否成功歸還呢？



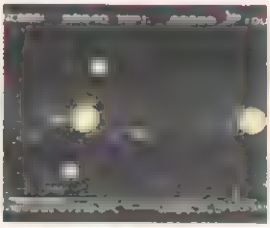


PHALANX

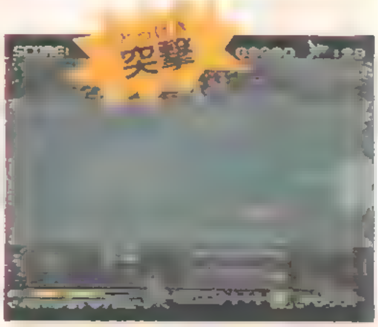
因應狀況來改變武器

PHALANX A－144 除了通常子彈外，以版面途中出現的道具，可以使用4種類的武器和 3 種類的飛彈。這些武器最多更可儲至 3 個。要好好的運用。

段調整

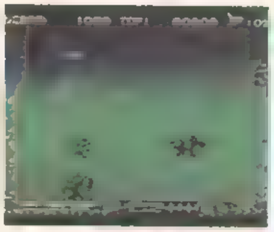


↑導向彈由於在各版都有



以膠囊來升級

各種武器都是可以在取得强化膠囊而作出最多 4 階段的升級。另外，由於主角機在首 2 次中彈時是不緊要的，可放膽的前進。



特殊武器

當使用中的武器失去時，可以按 B 擊來作特殊武器的特殊攻擊。每種武器的效果都有不同，會持續一定時間。而武器的選擇是以×擊來進行。

↑按 A 擊儲砲後發射

↑會自行向敵人所地方攻

副武器

版面數目方面全部共 8 版。有宇宙空間，惑星內，戰艦內部等，任何一版都可看到是相當有個性的。特別是人物的華麗方面，更是令人吃驚。

ASSAULT 第一版

最初的版面是在空中進行。版面構成上，前半是雲海，後半是在街道上空。

由於也有攻勢很激烈的敵人出現，要强化到一定程度才能應付。

↓首先是雲海版面，要先强化下才至半段

↑第一版首腦，速度快，會擺動觸手。

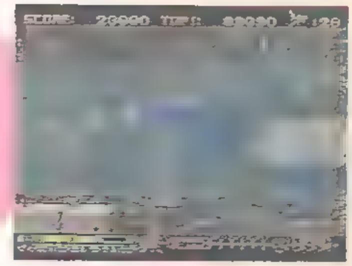
UNDER WATER 第二版

總之，在這一版是一定要注意水的流動才可。即使你本來是避開了敵彈的，但因爲水流的關係，可能會不知不覺間被擊中。唯一可避免這種情形發生的，是上和下方水流不會到達的地方。

↓不想被沖走時，可以把速度調高一些。

↑進入某處時，可來到這樣的地方

攻擊！



↑十足强化後來挑戰

BIO CAVE 第三版

這一版內到處都是長滿了一些稀溜溜的生物。在地上就有着無眼的生物和像青苔的敵人。特別是在中段出現的敵人，除了攻擊力强，更會有難以掌握的動作。

↓動作難以捉摸，攻擊時要多加注意

↑首腦所在的能量系統

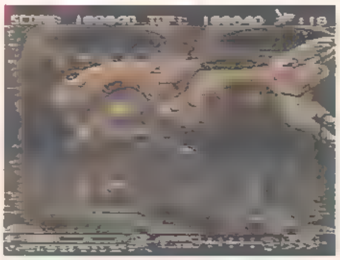
↓把它破壞後竟然出現了泡狀的首腦，會吐出大量的子彈

DEEP CARE 第四版

由這一版起，敵人的攻擊會變得進一步的激烈。在迫真的洞穴版面中，狹小的地方中一次又一次出現巨大的敵人，向主角機迫近。另外，由於首腦和中首腦的動作奇特，要有中彈的覺悟。

↓不斷有一些不像是嘍囉的敵人出現

↑對付這中首腦時，要更爲注意周圍的敵人



↑雖然樣子古怪，但的確是個强敵

DESTROYER 第五版

一隻在所遊戲中亦算得上是數一數二的超巨大戰艦登場。首先是把戰艦內部的 2 個防御系統破壞。跟着便是和戰艦核心的內部敵人對決！

↓這是戰艦的一部份，內部是迷宮般的樣子

↓戰艦內部的防御系統，除此之外還有另一個！

↑這個是核心的敵人，避過千支雷射砲的攻擊

恐龍大戰 DYNA WARS

在恐龍王國的大冒險

7月17日發售預定
IREM 8800日元

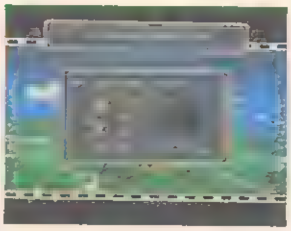
8M
PASSWORD/CONTINUE
動作遊戲 ACT

在恐龍王國的世界中進行的一次大冒險

一位科學家的兒子迪美和他的好友絲美都很喜歡大恐龍。有一天他趁着父母不在家中，在研究室看恐龍的錄影帶時，開動了實驗中的異次元轉移裝置。他們2人要在錄影世界中和認識了的恐龍合作，回到現實世界中。

↑2人開動了雙親的裝置。

↑我到了錄影帶的世界中

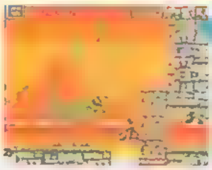


↑幫助2人的恐龍拍擋，TOPS和REX。

掌握着各隊伍的特徵

這個遊戲基本上是由1名孩子和一隻恐龍組成拍擋來進行冒險的。由於孩子們能通過一些恐龍所不能通過的狹窄地帶，必須因應場所用不同的人物。

合作玩法很重要



↑在[illegible]的地方使用孩子。

↑孩子和恐龍分開時。恐龍是無敵的！

使用多姿多彩的攻擊方法

玩者在遊戲開始之前，可以在最初選擇使用REX和迪美，TOPS和絲美的那一種組合。這是因爲2種組合有着不同的特性。例如是REX雖然在近距離戰優秀，擅長拳的攻擊，但TOPS卻因爲有遠程道具而擅長遠距離戰。配合上和孩子們的合作行動，攻擊方法也會變得千變萬化。

1 REX和迪美

·REX[illegible]利用[illegible]巴把對手擊倒！

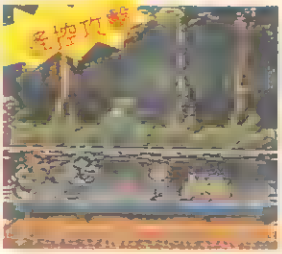
2 TOPS和絲美

·想[illegible]的地方[illegible]TOPS就較爲有利了。對付[illegible]

3 REX TOPS共通攻擊

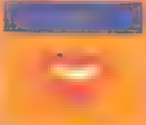
·踏在[illegible]頭上、[illegible]能[illegible]對方受傷的。利害！

4 迪美和絲美



←孩子們的[illegible]同的[illegible]手暫時不能動。

道具中有些是從最初就配置版面之內，但有更多是打倒敵人後出現的要盡量去取



這就是在第一版至第四版爲止登場的冒險！

經常都在改變着的版面構成

「恐龍大戰 DYNA WARS」是個由全 6 版構成的橫直卷軸動作遊戲。各版都是由 5 個冒險的舞台(地區 AREA)構成，這是遊戲的特徵。例如 STAGE1 就是如以下舉出的草原→森林→冰河→草原 2→對首腦戰的 5 個地區來組成一個版面。當然，到了後半的版面時，難易度也會跟着提高的。

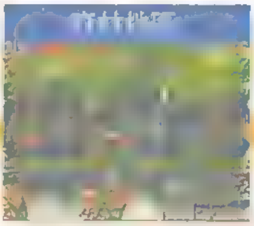
若想到往後的版面，要點就是要看透在四處設置了的陷阱。由於有些地方一定要把恐龍和小孩分離才能通過的，當覺得有不對勁時，就先要把恐龍待機，再由孩子去調查。

↑亦可使用 PASSWORD 的

第一版是這樣的

↑草原地區在第一版和第六版都會出上

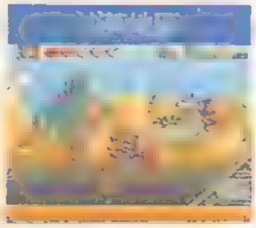
↑在第一、二、四版都有樹之路……

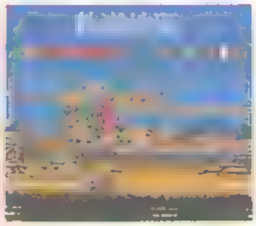

↑在第一、三、四、五版出現的森林，難易度意外的高

↑最傳統的地區。有着南國的氣氛

和首腦決戰

其它的地區是……


↑在第二、四、五版出現，也可以通向地面之下。


↑在第二、四、六版出現的過山車版面

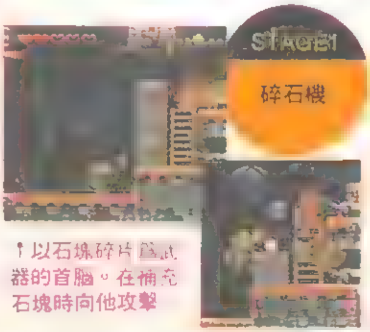
↑第二、四、五版內的難關，要……的攻擊

↑在第二、六版出現，牆壁會……的移動

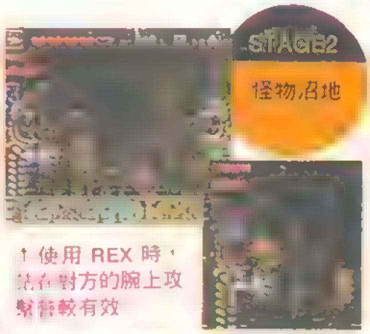
↑在第二、三、五版出現也有在水上進行的場面

在版面的最後是和首腦對決

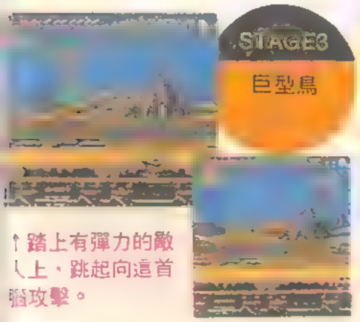
各版面的地區 5 是和首腦人物的戰鬥。首腦方面每一個都是有個性的傢伙。若不找出他們攻擊的漏洞，相信並不容易打倒他們。



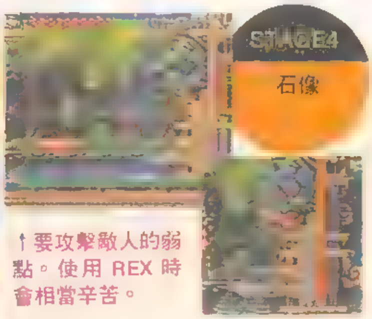
↑以石塊碎片爲武器的首腦。在補充石塊時向他攻擊



↑使用 REX 時，站在對方的腕上攻擊會較有效



↑踏上有彈力的敵人上，跳起向這首腦攻擊。

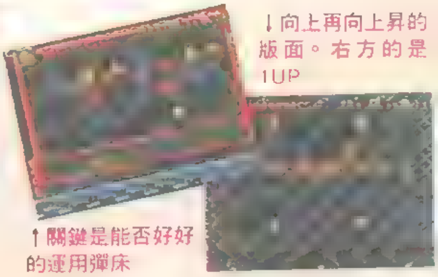


↑要攻擊敵人的弱點。使用 REX 時會相當辛苦。

令人開心的獎分版面

遊戲中多次出現的獎分版是個收集「蛋 EGG」的好機會。由於亦有心和 1UP 的道具，要記着這種版面的位置才可。

↑一味的向右走可取得很多蛋


↓向上再向上昇的版面。右方的是 1UP

↑關鍵是能否好好的運用彈床

「彈平」在超級任天堂中登場！

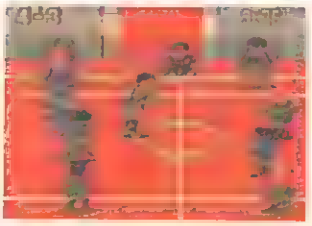
炎之鬥球兒
躲避球彈平

7月31日發售預定　SUN電子　8500日元

8M　PASSWORD CONTINUE　躲避球

忠於原作的運動式動作遊戲

在KOROKORO漫畫誌連載中的受歡迎漫畫「躲避球彈平」快可以在超級任天堂裏玩了。操作由彈平率領的球川小學鬥球部參加比賽，以避球頂點爲目標的運動動作遊戲。



↑操作彈平與不同人物來玩的躲避球遊戲

↑在2P對戰形式中，可選擇喜歡的場地作賽

也有2P形式的躲避球遊戲

這個遊戲和已經推出了的任堂版FAMICOM紙牌戰的最大分別，是可以2P進行（即對戰）。而操作方法是非常簡單的。

射球

按B掣是把球投向對手。跳起來射球會更有效。

↑L掣是用來選擇攻擊對像。

↑當然，亦可從外野射球攻擊的。

↑跳起進入對方陣地攻擊

↑有效地使用傳球令對手混亂。

↑當然，亦可在自己陣地內傳球的

傳球

按A掣可以把球傳給自己人。要好好善用傳球和射球來攻擊。

↓有時也會失手的。好痛呀！

↑看準時間按B掣是可以把來球接住的。

接球

當對方把球投出時，看準時間按B掣，可以把來球接　住而不受傷。

以彈平的必殺技超級射球來攻擊

彈平在按X掣時，是可以射出一些其他球員做不到的超級射球。你能把3種類的超級射球熟練起來運用嗎？

↑跳起按X掣。即使在外野亦可投到。

↑奔走前來按X掣，進入對手陣地攻擊！

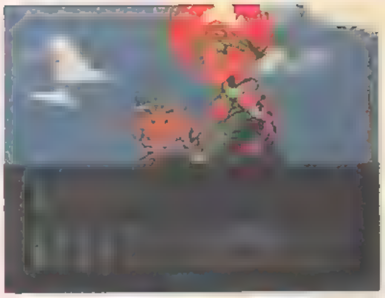
↑背向着然後按X掣射出。

↑對手中也有會使用超級射球的強敵。

把宿敵的黑裝甲隊打倒！

在這個遊戲中，有故事形式和 2P 對戰形式的 2 種玩法。故事形式是全 5 章的故事。現在，我們就從「球川小學，鬥球部入部」到「打倒黑裝甲隊」爲止介紹前 3 章的故事。

・OP 畫面，彈平的故事由現在開始



・彈平以打倒黑裝甲隊作爲目標燃起鬥志，加油！

第一章
球川小學・鬥球部入部

彈平在進入球川小學後不久，便受到前輩的邀請加入鬥球部（躲避球部）。要入部的話要先試實力，於是要和稱爲四天王的 4 位前輩以躲避球分勝負。到底彈平能否戰勝利害的前輩們呢？

・要由前輩們一試彈平的實力

・以躲避球定勝負，不能輸給前輩的！

・承認彈平加入鬥球部。

第二章
與超鬥球部之戰

爲了打倒宿敵黑裝甲隊，球川小學鬥球部正在不斷進行練習。不過，在校內這時卻出現了一個名爲「超鬥球部」的隊伍威脅着鬥球部。雙方爲了自己的部能繼續下去，因此便決一勝負。

・突然在彈平面前出現的一人，到底是誰呢？

・給校長一說，似乎只好一決高下了

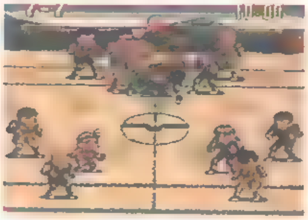
・絕對是不會輸給超鬥球部的。

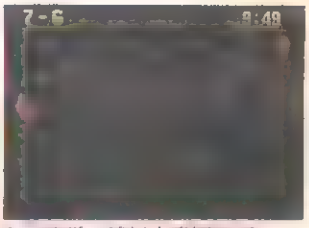
第三章
打倒黑裝甲隊

加入了超鬥球部的隊員爲同伴，球川小學鬥球部簡直是脫胎換骨。而爲了能進一步加強實力，在和黑裝甲隊比賽之前，每星期都進行對外比賽。經歷了砂地，雨中的比賽後，終於到了決戰的日子。

・由現在起，每星期要進行對外比賽以增加實力。

・在砂地的比賽，砂會令動作變得遲鈍





・加油呀，球川小學鬥球部！

今次是最後了！

・由前輩爲你作特訓

・在特訓中使用反身射球。

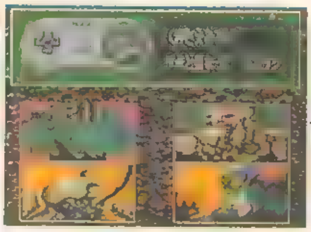
・終於有一試實力的機會了，人家是不會逃避的。

・比以往的對手都要強。

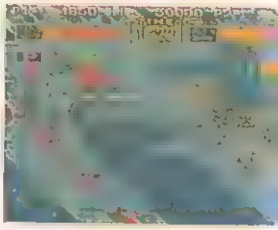
怪物之間的摔角戰！

一個由怪物們在鎮上進行摔角戰的動作遊戲。一邊毫不留情地在破壞市鎮，一邊和敵人作技術的比試。人物全部共 4 種類。以成爲怪物的王者爲目標，盡情破壞吧！

↑華麗的摔角動作遊戲現在開始！



↑可使用的怪物是 4 種 想用那一隻搞破壞呢…？



↓敵人不單是對方的怪物 [illegible]隊也會進行攻擊

在數 3 聲後勝利

首先要向對手攻擊，直到畫面上方的體力指標變成 0 爲止。跟着便是看準機會壓住對手。若在電腦數至 3 之前對手脫不到，便是玩者得勝。如果在一定時間內都沒有一方勝出，便會作和局論。

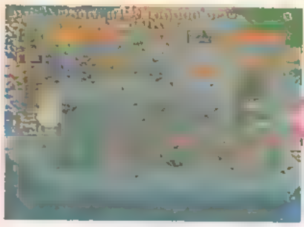
[illegible]便壓倒牠！

[illegible]

[illegible] 3 [illegible]不分勝負時會TIMEOUT。時間可在設定形式中調節

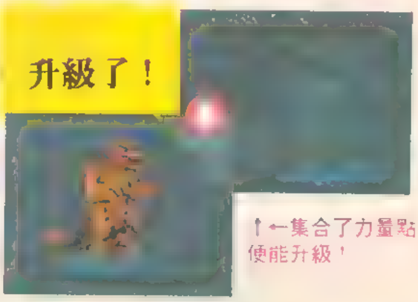
培養人物

當成功使用了反身摔，背負投等技巧時，會出現稱爲力量點的Ⓟ記號道具。把這個取得一定數目後，便能有提高攻擊力的升級效果。這要在畫面左方表示的指標滿了時才能做到。



[illegible]也一樣會出現

[illegible]技成功後…



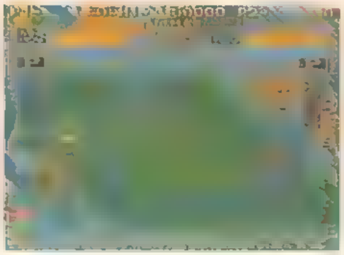
↑←集合了力量點便能升級！

亦可作 2 人對戰

在這遊戲中也有 2 人對戰形式的。各位可以用喜歡的人物，喜歡的版面來玩。規則方面是和電腦對戰時相同的。亦可以用同一個人物對戰，有着 STREET FIGHTER Ⅱ的影子。

↑亦可充受 2 人對戰的樂趣 [illegible]

[illegible]



↑也可以用相同的怪物戰鬥

運用技巧來獲取分數

雖然用拳擊或腳踢都可令敵人受傷，但為了令人物升級，仍然要盡可能使出可出現力量點的技巧才可。另外，也要把版面上的各種東西加以利用。

↑可從遠距離攻擊的光線砲

↑破壞建築物可得分，所以盡可能把身邊的東西都破壞

▸在設定形式中可以調節時間、CONTINUE 次數等

利用繩邊

在版面左右張開了的紅色部份，是有如摔角場上的繩邊。利用這東西也是有效的辦法。碰上這東西時會有觸電的情形，對於封住敵人動作很有效。把自己靠近繩邊，利用反動飛向敵人處。

↑右方的紅色部份是繩邊。碰到時會觸電

衝刺	按 A 掣時會作衝刺。
拳擊	按 Y 掣的話會向敵人作拳的攻擊。
腳踢	按 B 掣會是腳的招式。
跳躍	以十字掣決定了飛的方向後按 X 掣
壓制	和敵人靠在一起時按 Y 掣。
光線	按着 B 掣和 Y 掣一會後放手
打樁機	和敵人互相捉住後按 B 掣和十字掣的上。
反身摔	和敵人互相捉住後按 B 掣和十字掣的[illegible]
繩邊投	和敵人互相捉住後按 B 掣
背負投	和敵人互相捉住後按 B 掣和 Y 掣
飛身撞	和敵人互相捉住後按 Y 掣
投出	踏住後按 B 掣投出地上的東西

把物品投出去！

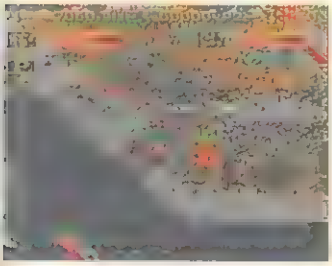
看見怪物們在破壞，地上的人們總不會默默地在看的。防衛隊會以戰車和飛機等來攻擊。雖然被它們射出的子彈打中是會受傷的，但相反卻可以捉住它們作為武器投向敵人，也是一種攻擊法。

↑拿起戰車投向對手！

玩者可操作的怪物有 4 種類。牠們每一隻都是凶暴殘忍的，而且每一個人物都有着獨特的必殺技。

太空俠

為了和怪物對抗而以肉體強化系統變身的人類。不過這傢伙卻和怪物一樣在破壞市鎮。必殺技是雙飛腳。



↑使用雙飛腳的太空俠

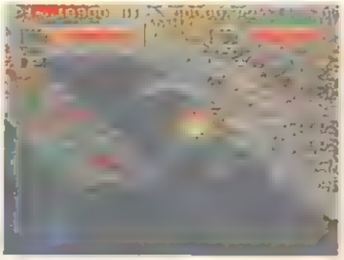
石人

由岩石構成，來自埃及的怪物。不知為何這東西會喜歡搖滾樂，成功使用技巧後會跳舞。必殺技是前衝臂。

↑以岩石般手腕擊出的前衝臂

恐龍

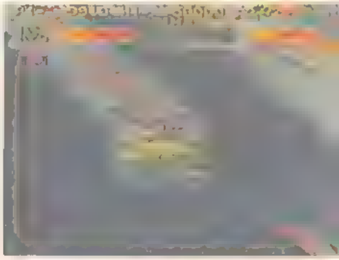
一隻在冰河中長眠的恐龍。因為異常氣象令冰塊解凍，從長眠中醒來。由於血壓低，情緒很差。他的必殺技是跳躍頭錘。



↑在跳起時突然來一個頭錘！

甲蟲

一隻在雅瑪遜深處突變而成的甲蟲怪物。突變的原因似乎是因人們胡亂開發所致。必殺技是利用了角的强力頭錘。



↑以長長的角來作頭錘

改編自電影版，奇雲擊退小偷的動作遊戲

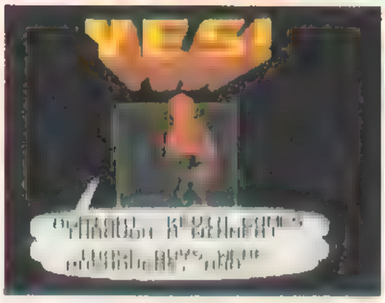
HOME ALONE
寶貝智多星

8 月 28 日發售預定 ALTRON 8800 日元

容量	8M
CONTINUE	
動作遊戲 ACT	

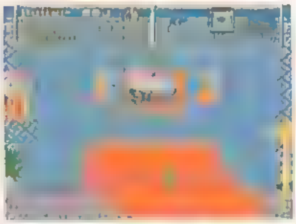
由小偷手上保護着家中的寶物

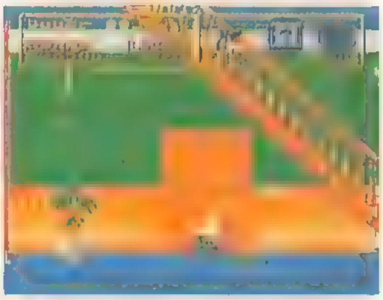
一個受全世界注目的小朋友奇雲 KEVIN，今次會出現在超級任天堂。遊戲的敵人比電影來說是增加了，房子的亦變得相當大。在這種情況之下，到底能否保護住家中的和平呢？



目標是地下金庫

主角奇雲 KEVIN 的目的，是要找出在家中各處的寶物，由洗方槽掉進地下室的大夾萬之內。當掉下了一定數目的寶物後，會出現通往地下室的鎖匙。跟着只要把寶物放入夾萬便 O.K. 了。





找尋寶物

如果你以爲是一般的找尋寶物就大錯特錯了。那些寶物是藏在不同方的。可能是在多士爐中，或者是在雪櫃，甚至是在洗手間也有可能。慢慢找出來。

掉下來吧！

跳躍！

若不理解這個遊戲畫面，要收集寶物們會很困難。這是遊戲的基本。

運用腦筋來與敵人對抗！

這個遊戲並不是那種「瘋狂」屠殺敵人的作品。給人的感覺是要運用腦筋的。不要想着可靠力量勝利。

想來偷東西的小偷

來到家裏向寶物打主意的，除了電影中的2人組外，還有3名有美國黑幫風格的男子。

哈利和馬布

↑電影中的2人組

黑衣人

不會攻擊、取得寶物後馬上逃走的傢伙

白衣人

↑把帽子像回力標的投出

黑禮服人

↑投出棒球，可到達畫面盡頭、利害

打倒敵人的方法

看過電影的人可能也會知道，若說是打倒敵人，倒不如說是令對手停下來較爲貼切。始終主角奇雲不過是位普通少年，並不能如此簡單打倒敵人的。既然力量不足，便要利用智慧，由以下介紹的5種方法去面對小偷。

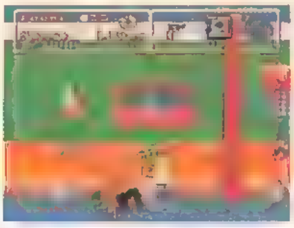
↑即使是跳起避過時，位置不對一樣是會碰上敵人的。

停止動作

遊戲中，奇雲最常用的攻擊方法。按B掣停止動作後跳走。

安裝陷阱

在版面中，有些是由自己設下的陷阱。好好利用可幫助脫險。



↑小心一些，因爲自己踏在陷阱是一樣會受傷的

↑注意在掉下寶物時，不要被敵人帶走

掉下東西

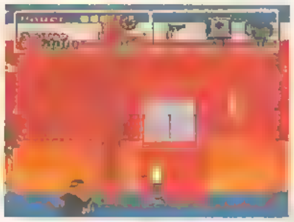
在上方的東西用跳躍令它們掉下，要剛好擊中敵人頭部，時間掌握很重要。

滑倒

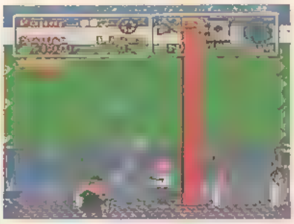
不知爲何在家中的衣櫃內有香蕉皮……利用這東西可把敵人滑倒。

強行打倒

當附近都沒有可用的陷阱時使用，水槍以外的道具都能連射。



↑雖然自己一樣會滑倒，但不會受傷，安心多了

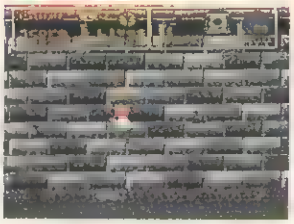


↑有時也要和對方正面衝突　看吧！

奇怪的地下室

避過了小偷們的追擊、終於來到了地下室，但仍未可以放心下來的。在各版的地下室中，都住着蝙蝠與蜘蛛等東西。更「好」的消息是這裏不能用任何道具，只有避的。

↓老鼠和蜘蛛的2段攻擊，難以掌握的時間。

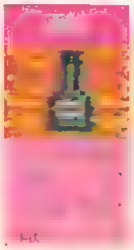


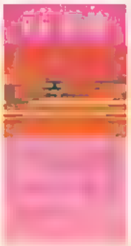
↑夾萬前的首腦大蜘蛛　用中央的大石對付牠

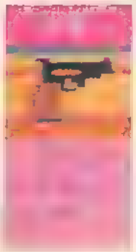
↓也會有妖怪出現！

以道具來保護寶物

道具大概可分爲回復系3種和攻擊系5種的全8種。好好利用它們助你爆機！







把故事形式的前半部份徹底分析！

足球小將Ⅲ

皇帝之挑戰

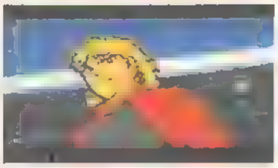
7月17日發售預定
TECMO 8900日元

8M + 64KRAM
足球遊戲

第一部 參加世界各地的大會

今次的故事大致可分爲 3 部份。第一部是在上期介紹過的世界激鬥編。故事是說參加在世界各地舉行的大會。玩者每場都會操作不同隊伍作賽。各隊中都會有志偉、小志强、源三等日本隊主力球員以研修生身份參賽的設定。不過並非是只有日本派出了研修生的。

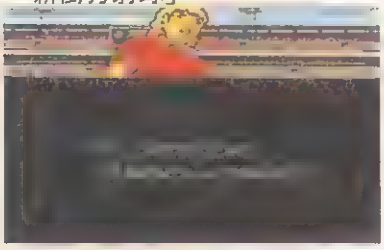
←卡爾捷士在蒙撒斯特中



←連美拉亦離開了德國隊

德國的不穩動向

捷士達、卡爾捷、卡比瑪等德國隊的主力球員亦到世界各地的隊伍中作研修生。雖然未知道他們的眞正用意，但肯定是會成爲全日本青年隊的一大障礙。特別是守門員的目的都是接住志偉的必殺球「衝力射球」及「新衝力射球」。



←卡比魯參加了蒙特利隊

↑捷士達參加了蒙瑪特隊

第一部 世界激鬥編

左方是玩者操作的隊伍。由於每場比賽隊伍都會有變，首先要確認隊員。

聖保羅 FC　VS　哥連捷斯隊
（戴志偉）

愛麗舍隊　VS　蒙瑪特隊
（太萊）

墨西哥城隊　VS　蒙特利隊
（小志强、健威）

聖保羅 FC　VS　吉尼美奧隊

約克夏隊　VS　曼徹斯特隊
（松山）

漢堡隊　VS　拜耳隊
（林源三）

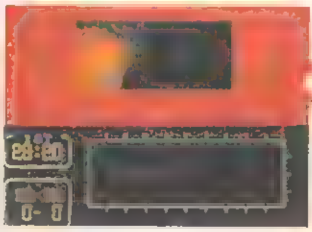
聖保羅 FC　VS　法蘭達斯隊

志偉腳傷的不安……

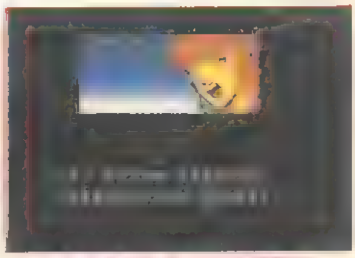
志偉到了現在已經是集全世界選手注目於一身的球員。雖然到現在都沒有任何人能應付他的「新衝力射球」，但他本身亦因爲腳的負擔過大而不能經常使用。

如何克服這個弱點，將會成爲他的一個重要課題。

↓[illegible]使用這種射球會令腳很痛的 所以不能經常用



↑志偉的必殺技「新衝力射球」是上一作的新必殺技……



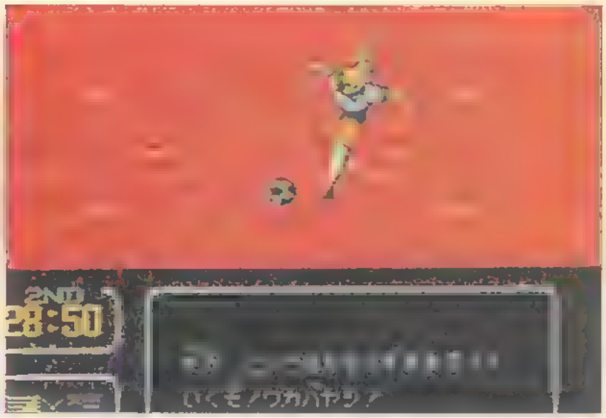
↑也有這樣擋住衝力射球的人

皇帝的新必殺技!?

德國的年輕皇帝・史萊達，在第 6 場比賽的德國杯賽事中向源三射出了新的必殺射球。雖然那次因爲未完成而勉强接住了，但這一球的確是比起他本來的必殺射球・火炎射球有着更大威力。

到這一球完成後，源三是否還可以接住它呢？

↑史萊達射出了[illegible]射球



←向源三的球門進攻！

第二部 集合最強的隊員

第二部的故事，是說全日本青年隊爲了應付在近日舉行的世界青年杯，出發到海外遠征以强化隊伍實力。第一部中參加了各隊伍的松山與小志强等人，由於會逐漸回歸全日本隊，每場比賽隊伍都是在强化中的。到了第四場比賽和志偉會合時，隊伍相信已具備了相當的戰力。

雖然對戰隊伍的實力仍是未知之數，但主力選手都會是些個性豐富的人物。每一個都有利害的必殺技。

第二部 全日本海外遠征編

① VS・荷蘭青年隊
② VS・法國青年隊
③ VS・美國青年隊
④ VS・烏拉圭青年隊

第一場比賽

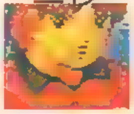
初期的全日本隊由於欠缺主力球員，多少也會令人坦心，幸好還有花輪兄弟的政夫、和夫、早田、良仔等人，保持着一定的戰力。另外還有患有心臟病，只能短時間作賽的三杉淳，他的實力也是不可忽視的。在比賽前松山由英國隊回來，担任隊長之職。

另一方面，對方荷蘭青年隊的主力是伊拉斯。必殺技是「高速盤球」。若球交了他腳下，要奪回就不會這裏容易了。

早田

↑擅長剃球、射球的必殺技

三杉



↑有「球場貴公子」之稱的天才選手

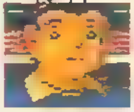
政夫

↑與和夫一起作空中攻擊的選手。

松山

↑總之是担任着全日本隊的隊長

良仔



↑不顧身體以顏面擋球守住龍門

和夫

↑與政夫的合作不能大意

↑有欠缺的話可以用另一種合作球

↑擅長空中戰的孖生兄弟立花拍擋 2人任何時候都會在一起

↑注意到德國隊動勢的松山

伊拉斯的必殺技

↑以「高速盤球」直指向終點。

第二場比賽

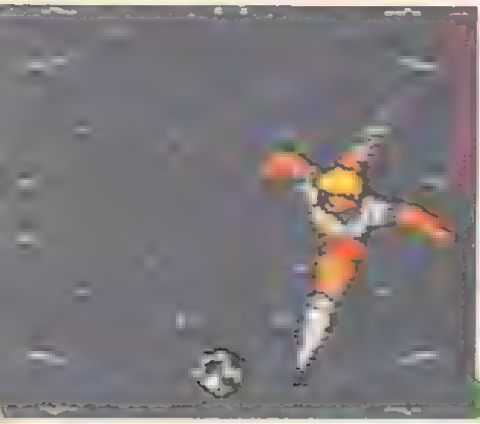
在比賽的中段太萊會從法國隊回歸，有他加入的話，相信在攻守方面都可以較爲順利了。隊長之職亦由松山交他手上。

對方的法國青年隊，和日本隊一樣，是主力球員比魯和拉普利奧都不在的隊伍，不過荷斯的必殺射球「白色軍刀」積極向全日本隊的龍門進攻。以守門員森崎（！）的水準，要接住它實在太難了。

太萊

↑到第2場比賽的中段，會和太萊會合

↑隊長章由松山交給太萊。



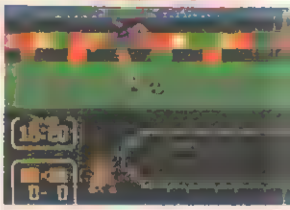
顏面救球

↑良仔的必殺技？如名字一樣，是用面來擋住對方的射球

↓早田的必殺技，會如剃刀般向對手

剃刀劇球

飛鷹遠射

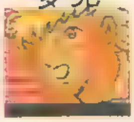


↑松山的必殺技以超遠距離射！

由這場比賽起，小志强和健威會歸隊。由於健威代替了守門員之職，本來很有問題的防守，得到了很大的改善。雖然小志强單獨一人也有相當高的戰力，但和德仔配合，可以有更多變化。

對手的美國青年隊，主力是麥克。他的必殺盤球「玫瑰舞」，令防守球員很頭痛。

麥克

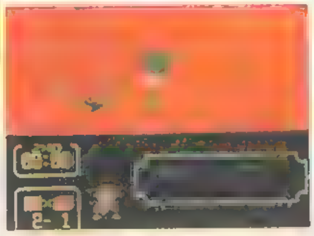


健威

小志强

德仔

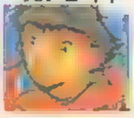
東邦拍擋復活



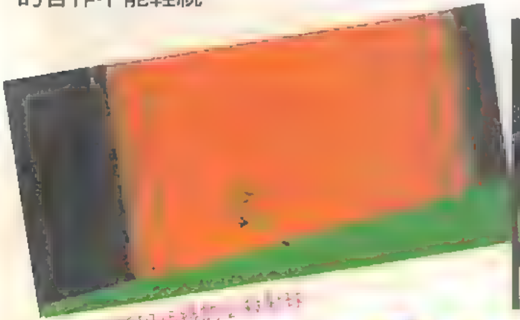
在比賽之前志偉終於回來了。這樣，和太萊的「黃金拍擋」亦復活了，這 2 人的合作招式可以和東邦拍擋，花輪兄弟匹敵，特別是雙子射球的威力更是難以估計。

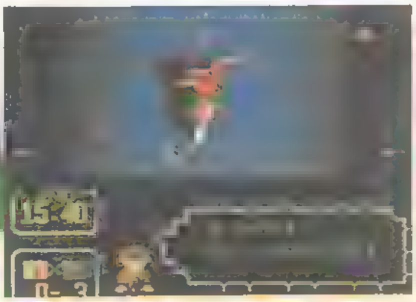
海外遠征的最後一戰，對手是烏拉圭青年隊。要特別注意人物有碧杜和達斯巴。達斯巴以必殺盤球「熱情沖激」在不知不覺間來到龍門前，再由碧杜以「豹風暴」射門。這 2 人的合作不能輕視。

戴志偉



碧杜

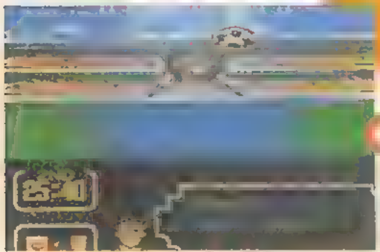




美拉突然出現！

在第 4 場比賽結束後，突然美拉會出現向志偉挑戰，因為擔心腳的問題，於是由小志强以新猛虎射球接受挑戰，卻被他接住了。必殺射球被接住，對小志强打擊很大。可能會影響他在今後比賽的演出……。

黃金拍擋亦復活了！



第三部 以亞洲區代表爲目標！

在第三部、世界青年杯賽終於舉行了。首先是要和韓國、中國一起爭奪亞洲區代表的寶座。不過在全日本隊的內部就發生了一些問題……。

世界青年杯賽終於舉行了

第三部 往世界青年杯賽之路

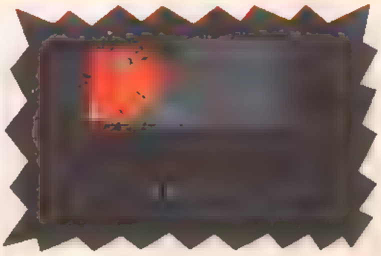
1 練習比賽
　VS 比利時青年隊
2 亞洲地區預賽
　VS 韓國青年隊
3 亞洲地區預賽
　VS 中國青年隊
然後……

第一場比賽

第一場比賽是由比利時隊提出的練習賽。對於主力球員全部到齊的全日本隊，比利時並不算是强敵，但對方守門員拉卡尼就要多加注意了。一般的射球都會被他的必殺技「影之盾」接住。要針對他體力較差的弱點不斷進攻直到攻破爲止。

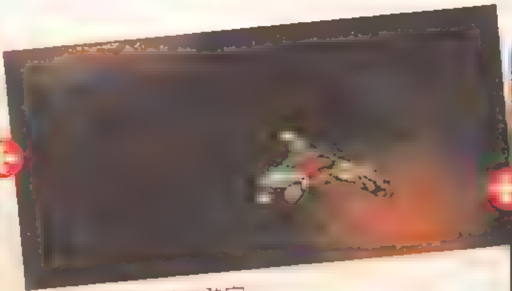
另外，因爲和美拉之間的事，小志强在比賽中很不自然。

小志强的必殺射球，不過……



↑小志强似乎很在意輸給美拉的事。

一般射球都會被他接住



↑對方以影子盾作防守

↑即使是那個射門也好……

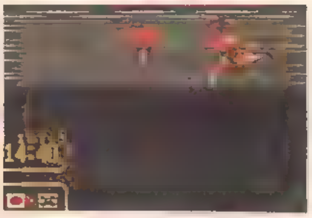
第二場比賽

雖然世界青年杯賽終於舉行，但小志强卻在比賽前失蹤了。在志偉腳傷的問題外，小志强的失蹤令全日本隊的戰力大爲下降。在組織對形時，要以餘下的隊員好好考慮。

對手韓國青年隊的主力是沙和基姆。他們會先以撞牆方式把球運到龍門前，再以雙子射球定勝負。亦由於沙會以不負於次藤的强行盤球方式衝破這一方的防線，所以是不能大意的選手。

在亞洲預選前小志强失踪，戰力大幅下降了

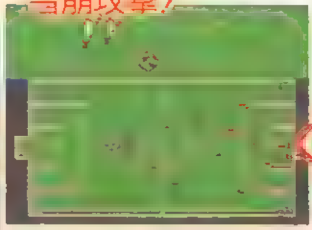
沙和基姆



↑韓國青年隊的主力是沙和基姆

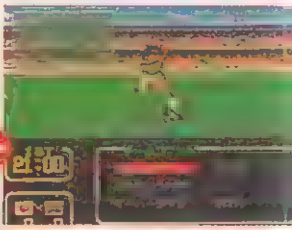
↓對方拍擋的雙子射球。

雪崩攻擊／



↑向對方龍門攻擊的方法是松山指出的戰術

在松山的一聲號令下，全隊人作出雪崩攻擊。



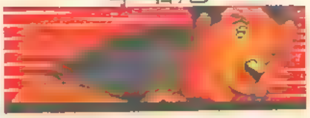
為了補足失去小志强的戰力，隊伍合作要更加重視

第三場比賽
華麗的空中戰！

亞洲區預選的最後一戰，是和中國隊作賽。他們是擅長空中戰的隊伍(？)。這一方也以立花兄弟爲中心以空中戰對抗，主力是李哈呢和李奔古的孖生兄弟，他們有「昇龍腳」的必殺技，要靠健威的三角式接球。

另外，守着這一隊龍門的，是個叫做「龍」類似健威類型的選手，他那應用了中國拳法的「雷[illegible]了射門。

李哈尼



→和立花兄弟同樣是擅長合作玩法的孖生兄弟

李奔古

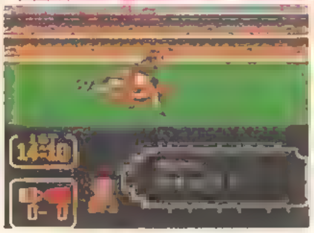
←經常以空中攻擊法射門的選手。

龍

↑雷斬腳把射球擋出

↑健威亦有相似的必殺技三角救球術

↑由於他們擅長空中戰，所以傳



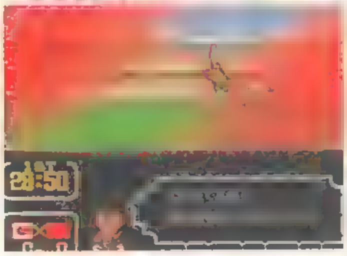
↑健威能接住這一球嗎？

↑李兄弟跳高就要多加注意！

↑可打破龍的防守嗎？

↑進行空中戰的立花兄弟，加入了次藤，進入了射球體制！

↑新田也是擅長空中戰的選手

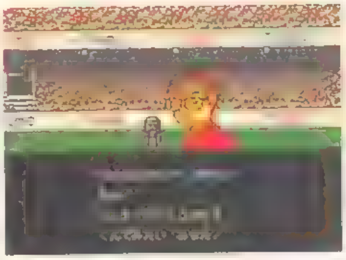


←注視全日本隊的史奈達

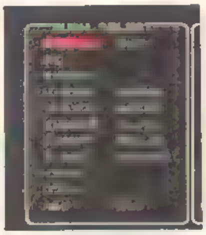
在明星形式中玩。

今次新加入的，是這個可作2人對戰的明星形式。以前是否介紹過可用喜歡的選手組成自創隊伍對戰呢？

能在這形式中使用的，只限於在故事形式登場過的選手。所以故事發展到那處，明星形式的隊員也會有變。由於不少人物都隨着故事發展增多必殺技，各位可在不同階段享受這種形式。



↑可2人對戰的明星形式



↑在遊戲開始時使用的選手，全部都是在故事形式登場過的人物

↑隨着故事的進行，可使用的選手也會有變！

↑火炎射球發射！

↑和夫、松山、卡魯羅斯等人一起防御！

↓在明星形式時，亦可操作史奈達

足球小將Ⅲ完全攻略篇

中日對照表

BY. J. J.

会議時ミーティング

じょうほう　情報
チームデータ　隊伍資料
キックオフ　開始比賽
フォーメーション　隊形
オーソドックス　傳統隊形4：3：3
ツートップ　双前鋒形3：5：2
ブラジルタイプ　巴西[illegible]
[illegible]
ノーマルタイプ　普通方法
プレスタイプ　積極形
[illegible]
チェンジ　換人
レベル　水準
マーク　盯人
おわり　完成
ガッツ　体力

比賽進行時

[illegible]
パス　傳球
シュート　射球
ワンツー　三角短傳
トラップ　截球
クリアー　解圍
スルー　漏球
タックル　剷球
パスカット　傳球防御
ブロック　阻擋
うごかない　什麼也不做
せりあう　爭角
とびだす　飛身
みがまえる　觀望
パンチ　手錘
キャッチ　接球
[illegible]　預備對方盤球
シュートにそなえる　預備對方射球
つうじょう　解除指令
みんなあがれ　全員攻擊
みんなもどれ　全員守備
オーバーラップ　後衛上前
てきレベル　敵方水準
なだれこうげき　雪崩攻擊
ファストブレイク　快攻
スローイン　界外球
コーナーキック　角球
フリーキック　自由球
ペナルティーキック　十二碼

ALL STAR 形式追加指令

プレイヤーがえらぶ　玩者選擇
コンピュータにおまかせ　拜托電腦
やりなおす　重新再做
ひかえみる　看1P選手

遊戲中主要出場人物及其必殺技日中對照，消耗體力表。

全日本隊成員

戴志偉　大空翼　つばさ
ドライブシュート　衝力射球　200
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
ドライブオーバーヘッド　衝力倒掛金鈎　320
ツインシュート＋太栄　双人射球　180
サイクロン　新衝力射球　400
ネオサイクロン　超衝力射球　450
ドライブパス　衝力傳球　40
ヒールリフト　鬼影盤球　40
ゴールデンコンビ（＋太栄）　黃金搭檔　120

小志強（日向）ひゅうが
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
タイガーショット　猛虎射球　240
ネオタイガーショット　新猛虎射球　370
ライトニングタイガー　閃電猛虎射球　410
ごういんなドリブル　強制盤球　30
とうほうコンビ　東邦搭檔　80
タイガータックル　猛虎剷球　180
タイガーオーバーヘッド　猛虎倒掛金鈎　370

太栄（岬太郎）　みさき
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
ツインシュート（＋志偉）　双人射球　180
ジャンピングボレーシュート
　跳躍凌空抽射　250
ゴールデンコンビ（＋志偉）　黃金搭檔　120
オーバーヘッドツイン　倒掛双人射球　350
ムーンサルトパスカット　月影傳球防御　100

三杉淳　みすき
ハイパーオーバーヘッド　超倒掛金鈎　250

松山光　まつやま
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
イーグルショット　鷹式遠射　200
イーグルタックル　鷹式剷球　200

新田瞬　にった
[illegible]シュート　獵鷹射球　200
[illegible]ボレーシュード　獵鷹凌空抽射　240

立花和夫　かずお
立花政夫　まさお☆所有絶招必需要2人在隊才能用
ツインシュート　双人射球　180
スカイラブハリケーン　彈跳射球　200
スカイラブツイン（＋次修
　彈跳双人射球　380
ジェミエアタック　双人傳球　80
スカイラブブロック　彈跳擋球　180
スカイラブタックル　彈跳剷球　200
スカイラブパスカット　彈跳傳球防御　100

石崎了　良仔　いしざき
ヤマザルバスター　山猿射球　300
がんめんブロック　顏面擋球　400

[illegible]
さのとのコンビプレイ　＋佐野
　與佐野合作　200
ごういんなドリブル　強制盤球　30
パワーブロック　強力擋球　180
パワータックル　強力剷球　200

早田誠　そうだ
カミソリシュート　剃刀射球　200
カミソリパス　剃刀傳球　40
カミソリタックス　剃刀剷球　200

沢田　德仔　さわた
とうほうコンビ　＋小志強　　中邦搭檔　80

佐野満　さの
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160

若島津健威　わかしまづ
さんかくとび　三角救球　200
あびせげり　飛踢　200

各場比賽對手

第一場　コリンチャンス　[illegible]
尼比奥　リベリオ　⑩
バナナシュート　香蕉射球　200
沙杜魯基　サトルステギ　⑨
ダイナマイトヘッド　爆炸頭錘　200

第二場　モンマルトル　蒙瑪特隊
捷士達　シェスター　⑩
スパイラルパスカット　螺旋傳球防御

第三場　モンテレー　蒙特利隊
卡比瑪　カベロマン　⑦
サイ[illegible]インダー　[illegible]

第四場　グレミオ　吉尼美奧隊
達斯巴　ダ・シルバ　⑨
パッションスタンピード　熱情之舞　30

第五場　マンチェスター　曼徹斯特隊
卡魯捷　カルツ　⑧
ハリネズミドリブル　刺猬射球　30

第六場　バイエルン　拜耳隊
史萊達　シュナイダー　⑨
ファイヤーショット　火炎射球　280
ネオファイヤーショット　新火炎射球 400
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160

第七場　フラメンゴ　法蘭達斯隊
卡魯羅斯　カルロス　⑩
ミラージュシュー　幻影射球　250
ぶんしんドリブル　分身盤球　40
新特馬利　サンタマリア　⑥
バナナシュート香蕉射球　200
史杜尼奧　ジェトーリオ　②
ドライブシュート　衝力射球　200

第八場　オランダユース　荷蘭青年隊
伊斯拉　イスラス　⑨
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
こうそくドリブル　高速盤球　30
尼布達　リブタ　③
ごういんなドリブル　強制盤球　30
パワーブロック　強力擋球　180
パワータックル　強力剷球　200

第九場　フランスユース　法国青年隊
荷捷　ボッシ　⑪
サーブルノワール　白色軍刀

第十場　アメリカユース　美国青年隊
美魯　ミハエル　⑪
ローズダンサー　玫瑰舞盤球　30

第十一場　ウルグアイユース　烏拉圭青年隊
碧杜尼　ビクトリーノ　⑪
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
パンサーストリーム（＋達斯巴）　豹風暴 250
達斯巴　ダ・シルバ　⑨
パッションスタンピード　熱情之舞　30

第十二場　ベルギーユース　比利時青年隊
拉卜尼　ラムカーネ　（龍門）
[illegible]

第十三場　かんこくユース　韓国青年隊
基姆　キム⑩
ツインシュート　双人射球　180
ごういんなドリブル　強制盤球　30

第十四場　ちゆうごく　中国青年隊
李哈尼　リ・ハンネ　⑪
李奔古　リ・バンクン　⑨
[illegible]　200
龍　ルー　龍門
[illegible]

第十五場　イングランド　英国隊
羅利馬　ロリマー　⑨
バウンドショット　極限射球
[illegible]
ごういんなドリブル　強制盤球　30
パワーブロック　強力擋球　180
パワータックル　強力剷球　200

第十六場　アメリカ　美国隊
美魯　ミハエル　⑪
ローズバスター　玫瑰射球　250
ローズダンサー　玫瑰盤球　30

第十七場　イタリア　意大利
拉比安　ランピオン　⑨
ロケットヘッド　火箭頭錘

第十八場　アルゼンチン　阿根廷隊
迪亜斯　ディアス　⑩
ドライブシュート　衝力射球　200
ぜんてんシュート　前轉射球　250
卜魯班　ガルバン　④
ごういんなドリブル　強制盤球　30
パワーブロック　強力擋球　180
パワータックル　強力剷球　200
撒杜斯基　サトルステギ　⑨
ダイナマイトヘッド　爆炸頭錘　200

第十九場　フランス　法国隊
比魯　ピエール　⑩
スライダーシュート　衝撃射球　250
スライダーキャノン
　衝撃大砲 ＋拉普利奥　200
シュベルエッフェル　超級拍擋 ＋拉普利奥
拉普利奥　ナポレオン　⑨
キャノンシュート　大砲射球　200
ごういんなドリブル　強制盤球　30
シュベルエッフェル　超級拍擋 ＋比魯
荷捷　ボッシ　⑪
サーブルノワール　白色軍刀

第二十場　ブラジル　巴西隊
尼爾　ネイ　⑪
ブースターシュート ＋杜尼魯
　加撃射球　200
きえるフェイント　消失盤球　30
哥爾布　コインブラ　⑩
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
マッハシュート　音速射球　280
リーサルツイン（＋卜魯羅斯）双人射球 200

卜魯羅斯　カルロス　⑨
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
ミラージュシュート　幻影射球　250
リーサルツイン（＋哥爾布）　双人射球 200
ぶんしんドリブル　分身盤球　40
杜尼魯　トニーニョ　[illegible]
ドライブシュート　衝力射球　200
撒卜魯　ザガロ　⑦
ダブルイール　双魚射球　250
ごういんなドリブル　強制盤球　30
新特馬利　サンタマリア　⑥
バナナシュート　香蕉射球　200
迪西　ディウセウ　⑤
キャノンヘッド　大砲頭錘　200
パワーブロック　強力擋球　180
パワータックル　強力剷球　200
史杜尼奧　ジェトーリオ　②
ドライブシュート　衝力射球　200

第二十一場　ドイツ　西德隊
史萊達　シュナイダー　⑪
オーバーヘッドキック　倒掛金鈎　160
ファイヤーショット　火炎射球　280
ネオファイヤーショット　新火炎射球 400
美捷　メッツァ　⑩
トップスピンパス　高旋轉傳球　40
馬卜斯　マーガス　⑨
ブラストヘッド　爆炸頭錘
卜比瑪　カベロマン　⑦
サイドワインダー　遊蛇彎曲球　250
卜魯捷　カルツ　⑥
ハリネズミドリブル　刺猬盤球　30
捷士達　シェスター　⑤
スパイラル　パスカット　螺旋傳球防御

一般指令的体力消耗

ドリブル　盤球　40
パス　傳球　20
シュート　射球　80
ボレーシュート　凌空抽射　90
ヘディング　頭錘　90
トラップ　截球　10
ワン・ツー・リターン　三角短傳　60
スルー　漏球　40
せりあう　爭奪　60
タックル　剷球　60
ブロック　阻擋　70
パスカット　傳球防御　50
クリアー　解圍　80
パンチ　手錘　40
キャッチ　接球　20
とびだす　飛身　70
ドリブルにそなえる　預備對方盤球　50
シュートにそなえる　預備對方射球　50

人物：J.J. LEYNOS，蝙蝠俠。來電的老編。
時間：深夜三時
地點：秘密的工作室內。
「喂，爆機未呀？」。老編的來電：
「老編呀，就得啦。我哋已經打到最後一場西德隊了」在下回答。
「咁，幾比幾呀？」(老編)
「3比0。放心啦，重要5分鐘就完場啦」。(在下)
「咁就好啦，你哋真厲害。」(老編)
「老編，唔好誤會，贏緊嘅係西德隊呀……」(在下)
「有冇搞錯!?」(老編)
「老編，西德隊LV 61，我哋先得個LV 55，輸三球已經係執到啦。」(在下)
突然在遠處的電視旁傳來LEYNOS和蝙蝠俠的大叫。
「係小禁區射超衝力射球，今次重救得出？」(LEYNOS)
「點呀，係咪破蛋了？」老編有點興趣。
「救唔到，接咗…」(蝙蝠俠)
「救命呀，個波到咗史萊達嗰度！係新火炎射球！」(LEYNOS)
「今次做低咗幾多件？」(在下)
「連林源三在內，總共4件…」(蝙蝠俠)
「重要穿網！」(LEYNOS)
「我哋都係收線先。你哋加油啦……」(老編)

節錄自爆機前二小時老編的一次來電。

總算爆機了。

為了這份特稿，今期遲了少許，抱歉抱歉。

前半部份的攻略，因為上期有部份人可能買不到，所以會約略一提（因為曾親眼看到一名讀者在買不到第一期後說過：但第二期的時候就不會再有第一期的資料了。）考慮到這一點，所以用小許版位重提一下。第二部和第三部初(即第八場至第十四場)在今期也有專文介紹，不在這裏說了。至於最後七場……好不容易才爆機，一定要講！

第一部比賽（第一至第七場）

第一部的比賽會以不同的人做主角，志偉有其中三場。每場比賽中每邊大約只有一、二名選手能用必殺技，對於能射必殺球的選手，即使派四、五人去盯着也不算過份。(某人曾有派七人盯着史萊達的紀錄)。雖然用必殺球射門是很有效，但由於初期各人的體力不多，盡可能應用盤球越過守門員射門的方法。射門時不一定要由日本隊成員負責，同伴也有一定實力的。

第三部比賽（第十五至第二十一場）

英國第十五場

英國隊在攻擊球員中，只有9號有必殺射球，而且龍門在這時已變成林源三，一般的射球難不到他。要注意的反而是對方的4號。他的作用就像這一方的次藤洋。進攻球員就像有2名守門員要應付。

美國　第十六場

全隊只有美魯一個重心人物，11號是前鋒，加上他有玫瑰舞盤球和玫瑰射球，有完整的攻擊力。反而這一場賽事內有一段小插曲，崑仔在半場後學了美魯的射球方式，自創了山猿射球，間中用來玩玩也不錯。

意大利　第十七場

9號拉比安的必殺技是頭錘，所以不能讓他接應到高空球。另外，志偉會在半場時倒下，被人抬了出去。反正抬是必定的，倒不如在上半場把他的體力用盡，同時下半場開始時小志強會「突然」歸隊，更學會了閃電猛虎射球。

阿根廷　第十八場

沒有了志偉在隊，隊伍的實力減弱了很多。細心研究下，發現阿根廷隊只有10號迪亞斯有衝力射球是能源地射出的，其餘的都要靠傳球的變化。讓他們盤球，但不可以給他們有機會成功傳球。

法國　第十九場

志偉「突然」歸隊，必殺技方面亦不見了「新衝力射球」，變成了「超衝力射球」。在這比賽中第一次使用時是必入的，至於是否值得用450體力換來一球要由各位決定了。對方拉普利奧和比魯就像是志偉和太傑的拍檔，另外也要留意荷捷的「白色軍刀」。

巴西　第二十場

全隊十一人中竟然是只有3，4號是沒有絕招的（西德有五人不懂必殺技）。連後衛也懂志偉的「衝力射球」，看來這一招很不值錢……要應付9，10號拍檔的進攻已經不易，還要面對那位龍門的必殺接球術「黑暗幻像」。全場比賽中兩隊不斷的在使用必殺技，蝙蝠俠形容是「伊賀對甲賀」(忍者對忍者…)。

西德　第二十一場

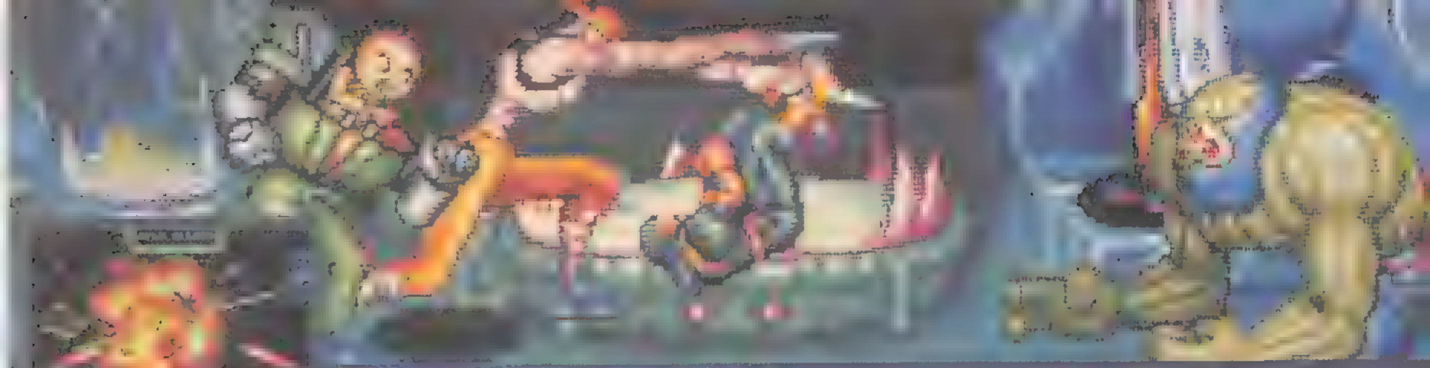
總算來到總決賽了。但若你這時只有LV55，你可以安心的輸掉。史萊達的新火炎射球很有迫力，更有着撞開多人再穿網的威力，要特別盯着的人還有7號和9號。但最大的問題還是對方的守門員美拉。這位被一致公認為「賊相」的對手，和源三一樣是沒有必殺技的，但接球能力很高，不怕被連續攻擊。至於如何完成這一戰，還是留待給各位吧。

☆對遊戲的一點小意見：

①第二部開始後(即第八場起)，不妨把三杉淳換入來代替板町「そりまち」，後期則代替新田瞬(反正射也射不入)。但要注意不能把三杉的體力用盡，這會令他在下一場不能出來。

②松山的鷹式遠射經常有意想不到的效果。我們曾經試過在巴西一戰中，志偉的超衝力射球在中場起脚被救出，但松山卻射入……。

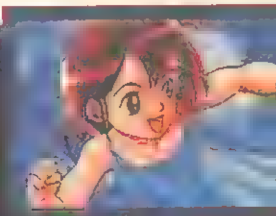
③這一點是向遊戲投訴的。到了後期比賽，竟然發現對方可以在接球走時比追着他的人走得更快（正常情況下應該是持球走的人較慢）。看見對方有四、五人已到了我方龍門前，這一方還未有人趕得及走回去（雖說是快攻也太過份了）。

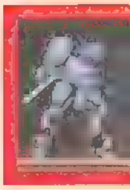


特集 往超任的移植狀況？最想移植的遊戲！

移植遊戲之傾向與對策

今期主要討論的是移植遊戲。為何會有這種題材呢？因為到現時為止，超任的遊戲百分之四十五都是移植的，所以有必要深入探討一下。而各大用家都可發現到超任的功能是真的可以拍得上街機，而遊戲也越來越多，越來越新款，所以這個問題是很重要的。

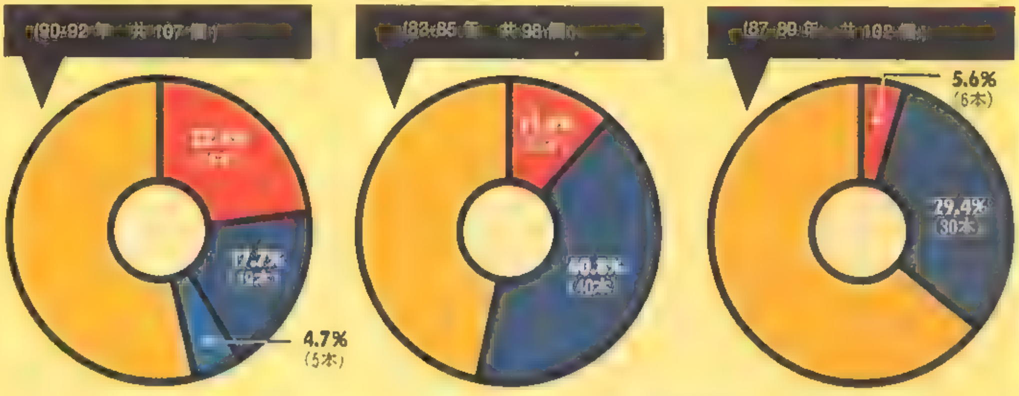




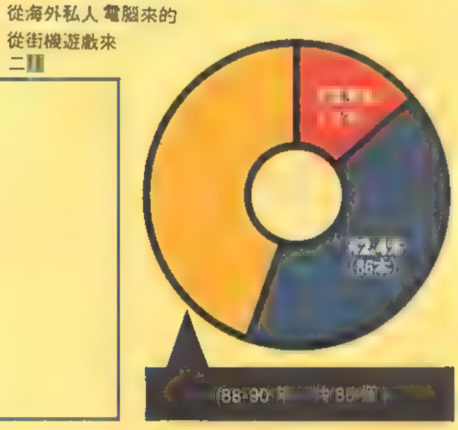
從私人電腦中移植來超任的非常之多

距離超任發售日(1990年11月21日)，都差不多已經有一年及七個月之多了；以到今月為止曾發表的遊戲總額合計有107本之多。平均計，一個月會有5、63個遊戲發售，當然是新作。

而相對其他的機種來看，以世嘉的MD來說，發售後三年，遊戲總數只是85本，即是平均一個月2・36個新作推出。而PC ENGINE則有合計為102個作品，平均一個月出2・83個遊戲。依此來看，超級任天堂出遊戲的比率大於其他機種很多。



發售後三年間的移植比率



超級任天堂的移植遊戲狀況是？

海外私人電腦的遊戲為什麼那樣吸引？

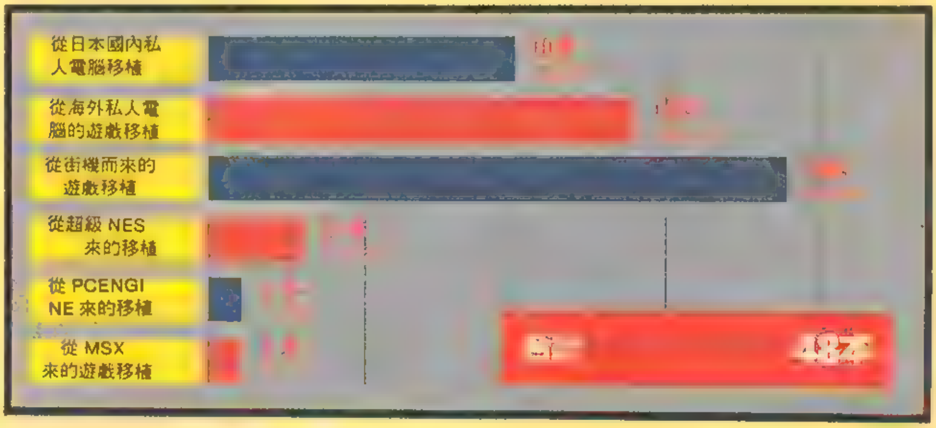
還有，在超任的107個遊戲之中有48個(44.8%)是移植的遊戲。這一個專欄主要是研究這一個問題，差不多移植遊戲佔了半數之多，的確是需要了解一下詳情的，包括「移植」是否會成為超任的主流？將來的走勢又會如何？各位用家也一定會關心的。

好了，跟着要看看這現時的四十六個移植遊戲的性質；右方圖表便可以清楚看到。

國內(日本)再加外國的私人電腦遊戲有二十四個，已經佔了一半，而街機版本也佔了十九個，這是一個很重要的特徵。理由：①超任的CPU中央處理器85816不太接近街機。②最近的街機遊戲較為淡了些。③很多街機的名作已經曾在其他機種移植過。④私人電腦遊戲越來越令人注目。

以上的原因之中，第④項是較為大的關係；可能是由於海外遊戲如「神魔大戰」等，想法十分新奇，是日本社會難見的遊戲種類。

超級任天堂之四十八個移植遊戲分類



今後的遊戲走勢會否是繼續這樣？

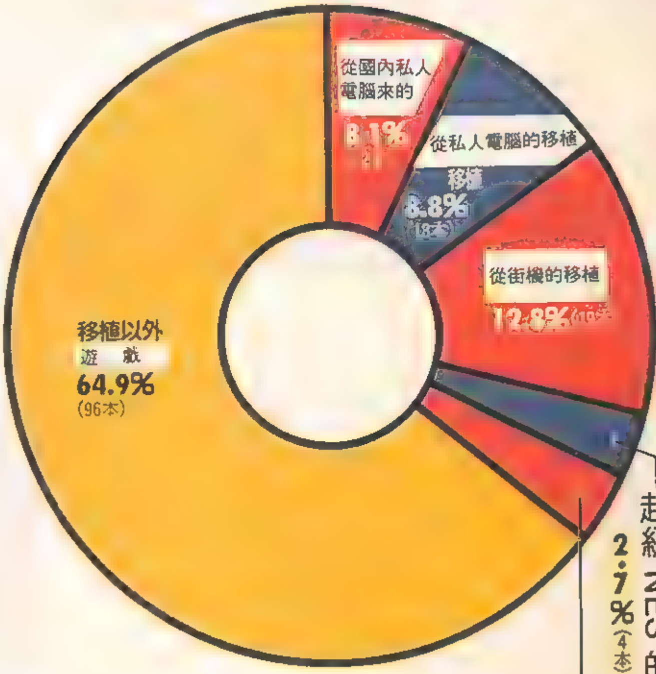
跟着要談的是各位也十分關注的問題了，就是今後的動向。右方的 PIE CHART 便說明了七月之後的情況；大家可以發現移植的數目減少了；而原裝開發的 ORIGINAL 遊戲就增加了；這結果不是沒有根據的。想知點解？下面有述。

新加入制作遊戲的公司越來越多，眼看現今超任的用家十分之多，市場大有可為，比起舊任天堂時一個遊戲賣一百至二百萬個是十分困難的，因此版權費便十分利害，反而制作原裝版的遊戲就化算得多己，所以加入公加多了，並不是奇怪的事。

另一方面，今後由「超級 NES」電腦的移植遊戲就增加了；可能是因為消息改了用日文，因此便節省了不少的金錢和時間，是未來型的移植趨勢。

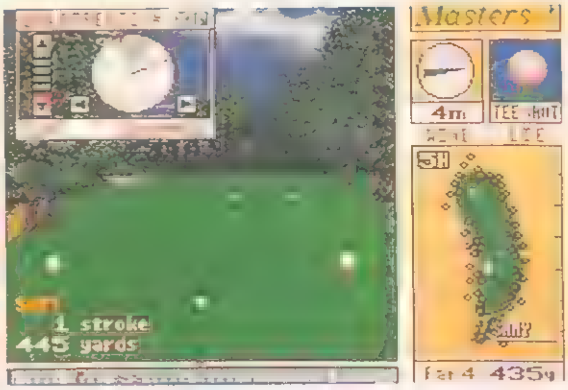
但是，私人電腦街機的移植少了，這是很多用家都會感到有點失望的。希望各公司的作品都有特別傑出的遊戲就好了……。

7 月以後的 148 個遊戲移植比率



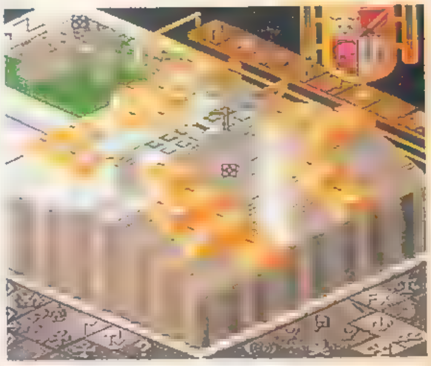
代表的移植遊戲 5 選

遙遠的奧加士達



↑ T&E 的獨自系統搭載，立體表示，技術形遊戲。

神魔大戰

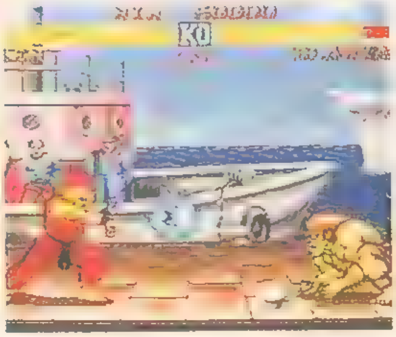


↑ 在大早之後便已經說會移植這遊戲。

沙羅曼蛇三代

↑ 雖然只有 4M 容量，但卻是質素一流。

街頭霸王二代



↑ 各位有否覺得超任版的有些地方領先嗎？

北極鼠縱隊

↑ 很好玩的遊戲，超任的 6 個制很適合。

日本國內的私人電腦遊戲
請立即移植這些遊戲！

讀者投票的日本私人電腦希望移植十大

	遊戲名	公司名	種類
1		[illegible]	SLG
2	羅德島戰記	[illegible]	RPG
3	公主訓練樂園	微形都市	SLG
4	A Ⅲ	[illegible]	SLG
5	屠龍英雄傳說二代	[illegible]	RPG
6	冒險海	[illegible]	ADV
7	G2	[illegible]	ACT
8	天舞三國志正史	[illegible]	SLG
9	伊蘇國	[illegible]	RPG
10	魔法陣都市	GAINAKS	ADV

左表是日本國內私人電腦的希望植十大，予想之中的第一位是光榮公司的「三國志三代」。三代是評價爲比二代更精密的系統及進化了很多。其移植的可能性似乎十分之高呢！

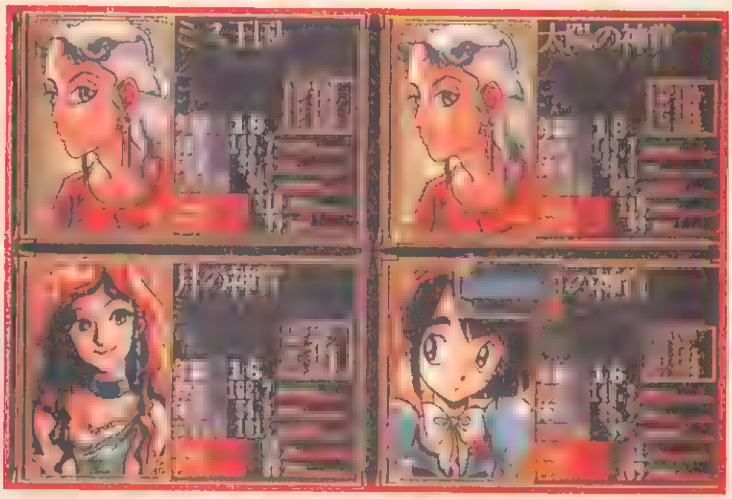
其中的第三，六，十位的遊戲是同一公司的作品，這公司是出名出動漫畫的遊戲的，吸引力之一便是美麗的畫面，但移植的可能性十分低。

第 8 位是「三國志正史」的新類型軍事性戰爭模擬遊戲，由 WDLF TEAM 開發，移植的可能性也是不少的。

此外，還有日本檔案公司的新作也是頗爲受人注目的遊戲作品。

公主訓練樂園

種類 ＝ SLG（模擬遊戲）
機種 ＝ PC9801



↑由小開始培育，看看結果如何！

在 1991 年，GAINGAKS 公司發售這個「QIZ」式歷險遊戲；是一個較爲特別的 SLG 「PRINCESS MAKER」公主訓練樂園。

遊玩者在 GAME 之中坦任一個父親的角色，要在十年間，把一個只有 10 歲的女孩子訓練爲皇室的公主。完結的 ENDING 畫面有三十多個！女孩子的結局有可能是將軍，魔法師，甚至是「高級交際花」也有！結局是決定於女孩在 18 歲時的各個人物數值而定的。相當之有趣呢！

人物數值是可以用功來改變的；開始時可以去宿屋或武器屋，甚至古怪的酒吧內。用功則是包括學問，武藝，禮法，武士修行等等。

武士修行是需要在戰場上和怪物決戰，因此武器及防具的裝備是缺一不可的。

每年十月都有國家盛事舉行，包括王國小姐選舉大賽，武道大會等。畫面由上圖可知，極爲精美，可惜移植於超任的可能性不大，可惜！

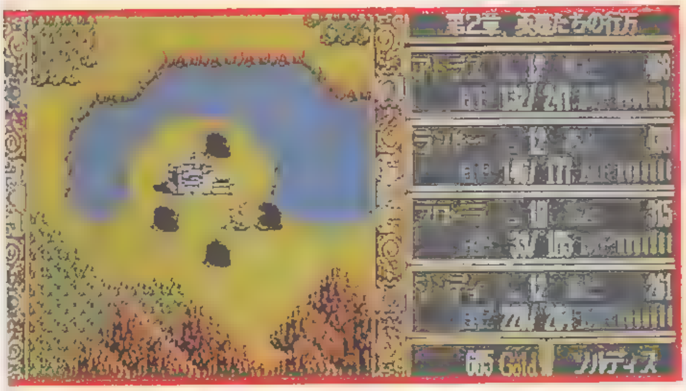
屠龍英雄傳說二代

種類 ＝ RPG（角色遊戲）
機種 ＝ PC8801

日本檔案公司的招牌作，當然是著名的屠龍戰記系列了，而其第六作是1989年的「DRAGON SLAYER 英雄傳說」；這個GAME的形式並不是一般的該公司作風——動作RPG，而是一個傳統地道的RPG；以其親切的設計而取得極高的評價。而其移植結果在超任及PC ENGINE的感覺大新。

然後，到現在終於推出其下集「DRAGON SLAYER 英雄傳說二代」，會在PC8801中發售，故事是上集的二十年後；舞台也是相同。

今次的主角是上集的主角的皇子及公主所生的兒子。15歲的他便開始在世界各地旅行見聞，很多事都會發生在他身上，也會遇到很多的。朋友，比上一集有更多的人物角色出現。



↑典型的RPG，人工知能有什麼用處呢？奇！

SYSTEM系統的大改動是MP(魔法分)，此外戰鬥時也加了AI(人工知能)的設置。畫面的輔設和上集相同，都是使人十分易看的。

二代的發售是由HUDSON負責，移植於超任上的機會很高，各位多些留意吧！

G 2

種類 ＝ ACT（動作遊戲）
機種 ＝ X68000

公司名字是ZOOM，是私人電腦遊戲界的知名公司。於1989年X 68000推出「TGYROSIDE」的ACTION GAME。遊戲特色是操縱一個不大的角色在狹小空間內戰鬥，音樂則採用重搖滾樂，難度十分之高，是當時很紅的遊戲。

二年之後的1991年，故事設定在一代之後的50年，名稱通稱為「G2」。基本玩法和上一代大同小異，是一個十分激烈的動作遊戲；所表現出的效果有很多地方都非常令人注目；例如敵人的機械人設計就已經很獨特。此外，入侵敵人的要塞，破壞了其中心之後，從要塞脫出的場面也有得看。

還有，比起前作，今次的OPTION武器道具還加了一件，作用可以使自己變成無敵狀態。如此來說，難度便稍為下降了少少。

前作已經開始發售，相信不少朋友已經在遊玩中。但G2的移植似乎還未決定呢！

↑看畫面多正很想一玩吧？！

海外私人電腦遊戲

請立即移植這些遊戲！

由編集部選出的希望移植十大

	[illegible]	[illegible]	種類
1	世界大賽車	微形都市	SLG
2	特擊司令	ORGIN	SHT
3	飛翼戰將Ⅱ	ORGIN	SHT
4	飛翼船・華洛	未明	ADV
5	F117A	微形都市	SLG
6	F15 二代		SLG
7	北極鼠縱隊	未明	PUZ
8	4D BOXING	ECA	SPT
9	噴射戰機二代	未明	SLG
10	瘋狂遊戲	ECA	SLG

跟着的是海外私人電腦(即是 PC)的移植希望十大；左方的表是根據外國的雜誌資料，再加上個人喜好而成的，所以有可能太公平。

第一位是「WORLD CIRCUIT」世界賽車；是以現今歐州流行的多角形賽場爲主的。雖說是模擬的 SLG，但當作爲普通的賽車遊戲也不錯。由於該制作公司已加入了超級 NES，所以不可說成是沒有可能移植。

而在香港聞名的遊戲「WING COMMANDER 2」也有移植的可能，這是一個立體的射擊遊戲，十分之好玩，而且很講求反應及手快眼利；它已經移植於超級 NES 了。

世界大賽車

種類 ＝ SLG
機種 ＝ AMIGA

這公司是美國的公司，POLYGON(即是立體多面處理畫面像技術)的專家，由於這公司在此種技術方面十分了得，連遊戲當然可以更出色了。

既是如此，就要全力發揮所長，因此便做了這一個空前的，絕後的， F1 賽車遊戲。

類似這種遊戲，可以說得上通街都有，因此如果沒有多大把握，(或是把炮)都不會出這一種遊戲；所以今次來說，都算得上是一次挑戰！

GAME 的最大特色便色 POLYGON 的處理，就算在高速時，背景的精細可以分爲三個階段。畫面來說，很多人都一定會以爲太單調，但其實在高速的狀態下，也一樣可以流暢地表現出背景；包你有前所未有的速度感。

遊戲的玩有淺又有深，可因應玩的人來調整，可以由全自動開始，直至到全手動。

全手動的操作十複雜，幾乎和眞車的相同，包括如何平衡車身，如何有意地控制扇　等，所以玩的時間會很長不會很快變悶。

←雖然背景看來簡單，但可以刻劃出車外的風光與動的車子的關係重點，一般的賽車遊戲反而比不上

北極鼠縱隊

種類 ＝ PUZ（思考性遊戲）
[illegible] ＝ AMIGA

上一年，在世界之中最HIT 最熱門的遊戲便是這個「北極鼠縱隊」。

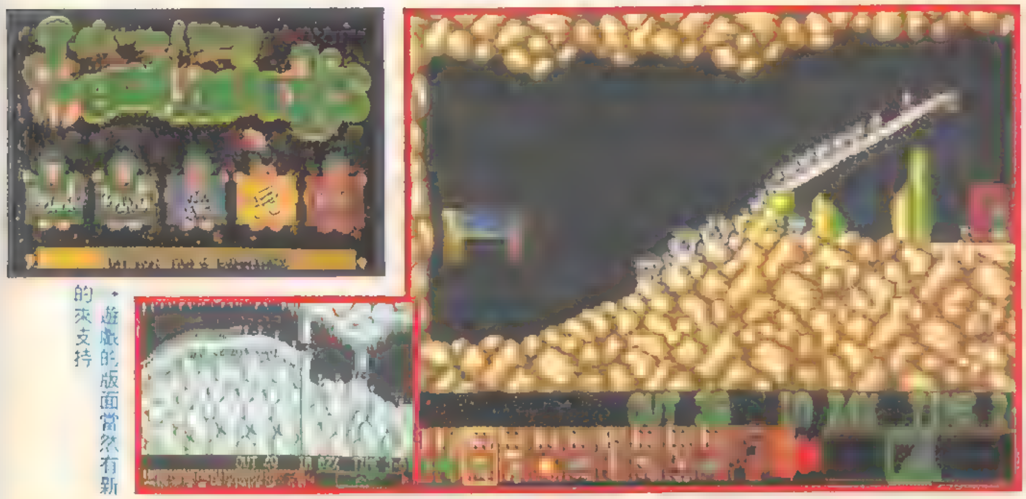
整羣的北極鼠在掘呀掘，爬呀爬，好不有趣，而且給的命令都會一一照做，目標是要無事地到達目的地，單純明快，但卻很深奧的遊戲。

除了可享受思考遊戲的樂趣之外，當它是 ACTION GAME 來玩也可行。所以另一個說法是可以做思考性動作遊戲也。

「北極鼠縱隊」移植，是由新電子發行的，但原版的「AMIGA」(阿米加，是一種私人電腦)就很少人知道了。

可能是因爲私人電腦的操作有點失敗之故吧！而 SFC 的操作就差不多可以取得 100 分！

「北極鼠縱隊」全部有 100ROUND 之多；一玩上這遊戲就很難可以停手，這是很難用筆來形容的。至於移植於 SFC，有沒有可態，還是未知之數，而移植之後，新的版面及不同的 BGM 都會是一定有的，你希望玩這遊戲嗎？



↑遊戲的版面當然有新的來支持

4D BOXING

種類 ＝ SPT（運動性）
機種 ＝ AMIGA

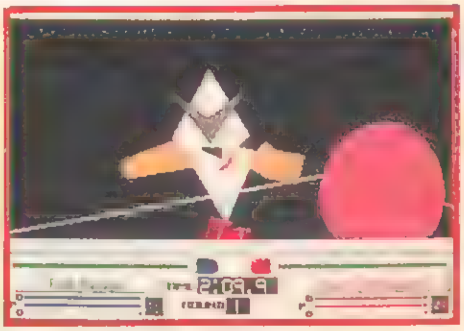
POLYGON 的遊戲除了可以做 RACING 的賽車之外，還有很多的用法的，以前的「飛行模擬器」便是其中的表表者；此外還有的戰車模擬器，等等都是，未來可能還會有 POLYGON 的 ROBOT 式 RPG 也不定呢！

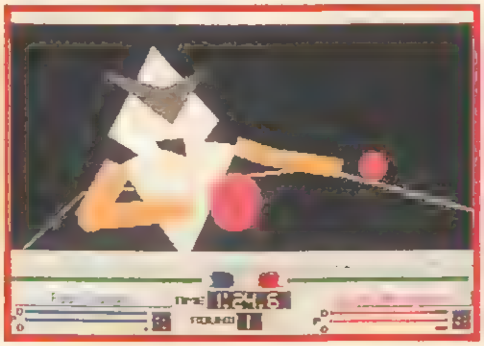
這裏介紹的就十分之特別，相信是首次用這種特別的畫面技術用於 BOXING 的遊戲上，而這遊戲的名稱是「4D BOXING」，意思是四維空間的拳。

而玩者的視點及內容都近似以前任天堂的遊戲「PUNCHOUT」，也是由第一身的方式，樣玩者有親歷其境的感受。

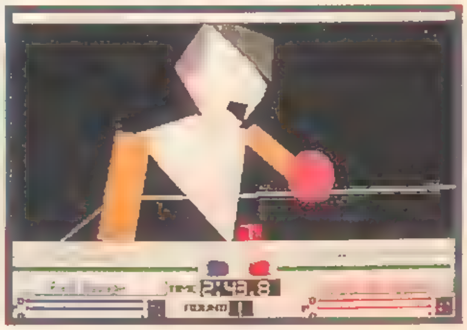
而有趣的地方是敵人的頭部描寫，連表情也用簡單的線條表現，但又充份地捉到其特別的神韻，看起來就更加有趣了，你覺得是嗎？

看看附圖便可以證明這點，(如果給界王看了，一定會忍不住笑的)；雖然初次看時，感覺會有點怪怪地，但查實是別有一番味道的。如果有幸移植於 SFC 上，各位便可以試試了！





←↑實際玩特，動感是非常強烈的



街機版遊戲

請立即移植這些遊戲！

由讀者選出的希望移植街機十大

	遊戲名	公司名	種類
1	街頭霸王二代改版	CAPCOM	[illegible]
2	特攻隊長	CAPCOM	[illegible]
3	STAR BLADE	NAMCO	[illegible]
4	生化戰機	KONAMI	[illegible]
5	戰　狼	D.E.	[illegible]
6	阿拉伯之戰	SEGA	[illegible]
7	GUNNER 二代	NAMCO	[illegible]
8	騎　士　道	TAITO	[illegible]
9	龍魂之劍	NAMCO	[illegible]
10	超級 TWINBEE	KONAMI	[illegible]

左表是由民意調查之後得出的結果，是街機的移植希望結果發表，也是十大的形式。

而第一位並不出人意表，正是大熱門的「街頭霸王二代改版」。在遊戲電玩中心壓倒性的受歡迎作品，是理想當然的結果。

第二位是 CAPCOM 的 CAPTAIN COMMANDO。可以四人同時玩的動作遊戲，也是街機之中很受歡迎之作，用四個不同特色的英雄作戰，好不熱鬧。

第六位的「阿拍伯之戰」，其移植可能性很低，但以前的任天堂卻曾有類似的遊戲移植過。且看如何。

生化戰機

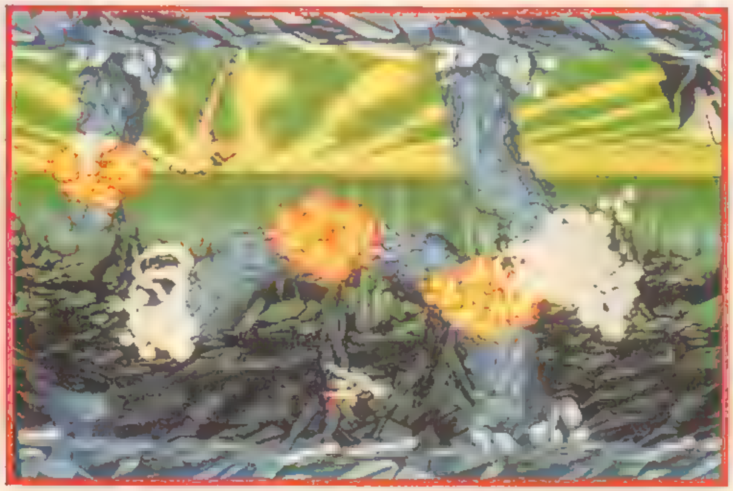
種類 ＝ SHT
[illegible] ＝ [illegible]

遊戲設計是 KONAMI，而形式是近似沙羅曼蛇系列的射擊遊戲，但形式上有很多方面都非常新款。概念是由「沙羅曼蛇」的人員開發。

既然被稱爲是新時代 SHOOTING GAME，所以必定有很多創新之處吧？

首先，是畫面處理，背景， DEMO，。敵人，主角機的强化等都是由 KONAMI 人員一手開發的。還有在過版時的動畫場面，是有著名的女配音演員島本須美坦任的。這遊戲有沒有可能成爲 CD-ROM 的作品呢？這是很難說的。

主角機的 OPTION 是一件很利害的武器，但運用時也要講求技巧的；如果接着機體時，可以用儲炮的方式射出强力的射擊；如果放了它出來，它的觸鬚狀的爪便會伸出，(爪的數目是視乎强化的級數而定，最多可以有三條)一方面可以擋彈，另一方面又可使敵受傷，和頭目對決特，如果「出的位置恰當的話，便可以把頭目抓着不放。無論是玩法或畫面，都給人相當悅目的感覺，如果能移植的話，實是一大喜訊。卡盒的機會不夠 CD-ROM 的大。



↑ KONAMI 不愧爲射擊遊戲之專家！

特攻隊長

「FINAL FIGHT」，「街頭覇王二代」，等的動作遊戲名作，都是由 CAPCOM 公司所出品，這個「CAPTAIN COMMANDO」也是。所以玩家們對這公司的產品都有良好的信心。

遊戲可以 4 人同時玩的打鬥遊戲；基本的操作近似「FINAL FIGHT」，包括打制及跳制，2 個制同時按下便可出絕招，但是會扣生命分。

風格上很似美國式的漫畫英雄，隊長當然是最有主角外表的人物，第二的主角是一位使用武神流忍法的忍者；第三位是用刀的謎之異星人，最後一位是一個天才的 BABY，坐上自制的機器人上作戰；各位主角都有各自獨特的攻擊方法；包括有前冲，出拳，絕招，飛跳攻擊，等都是。

道具方面有可以回復生命力的，也有增加力量的，敵人們也是有很多形式的，不能盡錄，所以這遊戲的內容都很豐富。

使用舊式遊戲的部份玩法，然後重新構思，各人的絕招花式，敵人的打法，頭目的設計；在多方面都有良好的表現，所以才會有這麼成功。但意念上則沒有創作；而且還說暫時不會移植。

機兵攻略戰

DATA EAST 出品，各位對這公司可能沒有認識或特別的感覺，不如上述的 CAPCOM 那麼利害；但只要一提其代表作，大家一定可以馬上清楚，「MIGNIGHT RESISTANCE」有沒有玩過？那麼「THUNDER ZOON」，「空牙」……。所以這公司並不弱的。

在這裏介紹的這遊戲，難度十分之高，而它的副題竟然就是「空牙 2001」，由此看來，似乎是射擊遊戲的「空牙」的下集。

主角的機械人是可以把身體，腳及武器自由改變的；這便是此遊戲的最大吸引力；由於組合形式有六十四種之多，所以要找出一種適合自己，又要好打的組合並不是易事。

操作的感覺很特別，組合方法的太多，也會使人敬而遠之；移植於 SFC 的消息並沒有出現，但也是期待之一的遊戲。

為了成為可唱出
聖詩歌的「神聖詩人」
勇尼開始了修行之旅……

超新作特報
SPECIAL

SONG MASTER

神聖詩人

YANOMAN 在超級任天堂的第一作，是個以歌曲有不可思議力量的世界為舞台的夢幻 RPG「神聖詩人 SONG MASTER」！

8M + 64KRAM
角色扮演 RPG

YANOMAN　10 月發售預定　價格未定

可唱出神聖旋律人們的 RPG

YANOMAN 在超級任天堂的第一作，是個指令輸入式的夢幻 RPG。

遊戲的舞台，是個風格獨特的世界。在那裏，「歌」擁有着不可思議的力量。

故事的序幕

主角是位夢想能唱出由神授予的神聖「聖詩歌」的詩人學校學生勇尼。當他以成為詩人作目標的旅行途中，在知道自己出生秘密的同時，世界亦卷入了被暗黑封閉的事件之內。

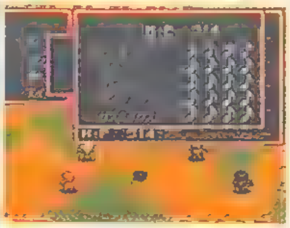
• 歌 是這個遊戲的重點所在

↑找出自己出生秘密，也是勇尼的使命之一

用歌來攻擊敵人

這個遊戲除了可以用「唱歌」令敵人受傷外，亦可用來回復同伴。唱歌在這遊戲中就有着魔法的效果。

以歌喉定勝負



• 用歌可作攻擊亦可作回復　總之歌有着絕大的力量

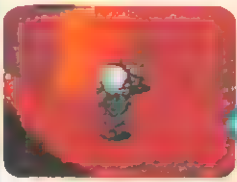
歌有力量的世界

就如以上說明的一樣，這個世界中「歌」是有特殊力量的。昂使在遊戲中，亦多次會出現關於「歌」的事件。

• 這個世界中，詩人的協會有着很大的勢力

在這個遊戲的卷軸中，是採用了躲避系統的。這個是當有障礙物在眼前便會自動閃避的方便系統，是繼承了同社「雅雷沙」系列的。例如是像右圖般在前方碰上了障礙物，也會自動的繞道走！變成了沿着右方前進。

不會呆在同一地方



↑即使是在迷宮探索時

• 呀，前面碰到牆壁了

↑啊，就是這樣，自己會避開的

要成爲最出色詩人的少年勇尼

主角勇尼‧菲路，是個在詩人養成學校讀書的少年。在這個唱歌有着神聖力量的世界中，有很多人都夢想能成爲可唱歌的詩人，而勇尼亦同樣是這種人的一份子。

神聖詩人是？

即使是在詩人之中，也只有極少數的人能成爲可唱出由神授予的「聖詩歌」的「神聖詩人」。這種人到了現在只剩下數名了。所以，神聖詩人在世界中是非常珍貴的。

•雖然有卓越的詩人才能，卻未能發揮出來

←勇尼的祖父，是少數神聖詩人之一

↓要歌來解除人們心中的不快，也是詩人的工作之一

↑事實上勇尼初時只認爲自己是個孤兒

↑要成爲神聖詩人，一定要擁有詩人以上的才能才可

同伴們

當勇尼在繼續他那詩人修練之旅時，經常都會遇上一些可靠的同伴。在最多5人的隊伍中，途中也會有隊員的交替。

↑勇尼找到了朋友史昂

•莉沙村村長的獨生女，是位見習治癒術士。

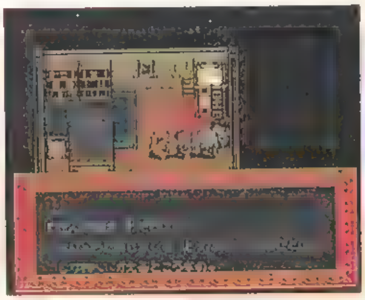
一夢想成爲騎士的少年　他以往亦想過做詩人的

•她也會在以後成爲同伴的

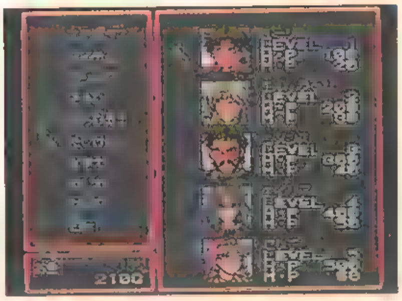
•受魯比頓所託，和勇尼一起旅行

•盜賊協會的首腦。

•瑪絲雅國的公主，同時亦是雅姆斯雅神殿的神官長。



請多多指教



一狀態畫面是這種樣子的　各人的樣子都很有個性

鎮上是非常的繁華

這個世界中的市鎮上有各種設施，它們是各自有着特定功用的。例如「神殿」的用途就是只有「神聖詩人」才有的，而「詢問處」等其它RPG很少聽到的東西，在這裏也會出現。右圖看到的，就是最初的市鎮迪利斯。

↑詩人的發祥地・迪利斯鎮

詩人們的鎮・迪利斯

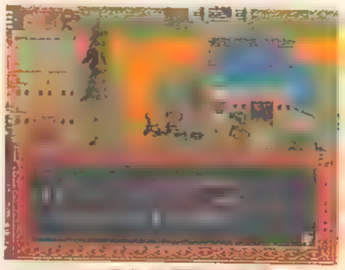
鎮上的人們

鎮上的人們都對詩人很尊敬。特別是因爲在迪利斯鎮中，有着初代神聖詩人「聖基爾王」最初開設的詩人學校，因此大家都以這件事而感到驕傲。

↑安穩的鎮上居[illegible]在和平中過日子

↑主角勇尼[illegible]鎮上人們的敬[illegible]

詩人到處都受歡迎



↑詩人[illegible]

詩人養成學校

主角勇尼就讀的學校。夢想成爲明日詩人的年輕人們，都從世界中集合在這裏，由於大家都是集故鄉的期待於一身的前來，所以在上課時都很拼命，至於勇尼的祖父魯比頓，正是這學校的校長。

↑爲了成爲最出色的詩人，大家在[illegible]學習

↑[illegible]在上課中連說句話也不可[illegible]

是上課中

↑當中也有[illegible]出色的學生

亞姆斯亞神殿

用來祭祀亞姆斯亞神的神殿。由於分散在各地，所以在到達新的市鎮時，首先應該到這神殿一趟。

↑亞姆斯亞神是這大陸中最多人信奉的神

武術道場

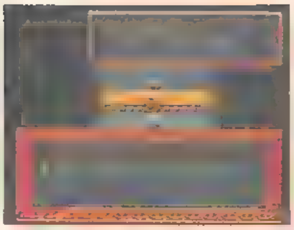
是迪利斯鎮的武術道場。勇尼的朋友史昂就是在這裏學武的。不妨到這裏和他打個招呼。

↑[illegible]好像聽到他們的呼喝聲[illegible]

詢問處

當不知去向時或是金錢不足時，都可到這詢問處看看。他們會有兼職或工作委託給你。

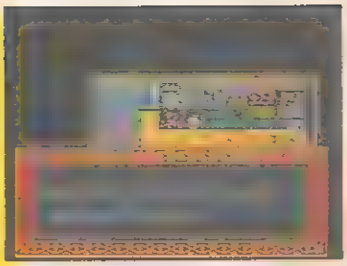
另外，隨着接受了的工作內容，故事可能也會有意外的發展……。



↑這裏會將這時鎮上的流傳和可賺錢的方法告訴你

↓也會有介紹什麼...

有資金了！



↑為了儲下旅行的資金而加油

↑各地的旅行者都集合在這裏

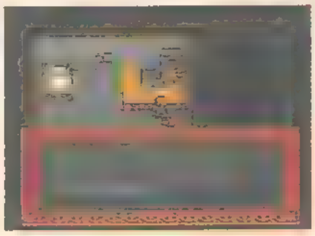
↓在這種地方可能也會聽到意外的情報

在酒吧收集情報

酒吧是各類人集中的地方。要和多一些人談談。也有可能聽到和故事有關的重要說話。

回復是在治療院

除了毒與麻痺之外，連所有的病都一樣可治好的地方。這裏不單會替人治療，也會出售藥之類的東西。



↑有病時就要到這裏治療了　是經常會到的地方

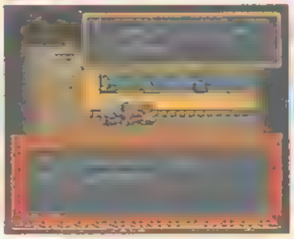
也有車站與港口

在交通方法方面，有船與馬車。要使用這些時，一定要先在不同港口購買船票或是在車站購入車票才可。

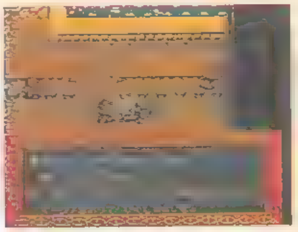
除此之外，在遊戲的過程中，可能還會出現其它交通工具也不一定。

↑由迪利斯到下一個鎮是要坐船的

▼馬車的車站　要坐馬車時要在這裏購買車票的



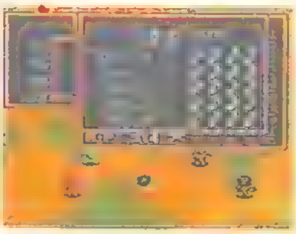
可以出發！



↑在這地方亦有可能聽到意外的情報

戰鬥是採用指令輸入方式。不論是敵人或是己方。都會在華麗的動作中攻擊的。

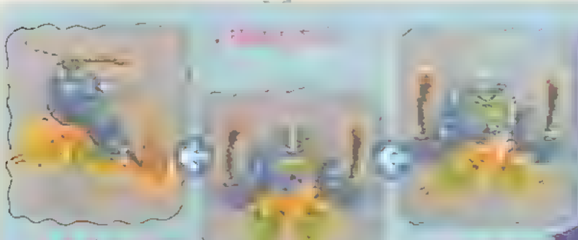
當然，亦可以使用剛才提過的唱歌方法來攻擊。



↑詩人當然是靠唱歌的了

充滿着各種動畫效果

↑除了普通攻擊外，魔法攻擊等，總之整個戰鬥都有着動畫效果　一致」又會是如何表達呢？



怪物也有動作

↑有着華麗的動作

↑巨大的一眼巨人CYCLOPS

餓狼傳說

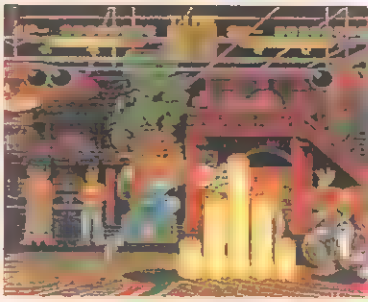
秋天發售預定 TAKARA 價格未定

有拳有腳更有必殺技的格鬥遊戲

在 NEO· GEO 中引起熱潮的「餓狼傳說」，終於在超級任天堂中登場了。充滿迫力的必殺技亦完全移植，而對戰玩法更肯定會令遊戲更加激烈。預定是在秋天推出，大家一起期待吧！

↑對手也會用必殺技的，王者

↑必殺技令人感到很有迫力



規則簡單

規則簡單明快，玩者要在限時內把手打倒，或是受傷較少的一方可得到一分。先得 2 分者就是勝利。

另外，版面中亦各有一些特別的畫面。

↑有些版面會下雨，畫面很真

戰勝了！

↑這是超級任天堂版，是可以用相同人物對戰的

↑戰鬥的鐘聲響起了，把對手打倒吧

至於故事方面……

支配着南鎮 SOUTHTOWN 的傑斯殺死了的史夫，有 2 名兒子迪利和安迪。他們為了打倒傑斯，出發了作修行的旅程。經過了 10 年，這對兄弟回來了。他們是為了參加由傑斯主辦的武鬥會「KING· OF· FIGHTERS」…

我們要把傑斯打倒！

希根

擅長泰式拳擊的泰拳、是最年輕的冠軍並建立了他不敗的傳說。跟着，他為了找尋更強的對手，來到了南鎮。

其他的人物亦……

除了主外的 3 人外，街機中以敵人身份登場的人也好像可以使用。當然亦能使用他們的必殺技。

迪利

把武術在自己的改良下加入了打架的必殺技來作戰。磨練着恩師同時亦是親父直傳的技術回來挑戰。

安迪

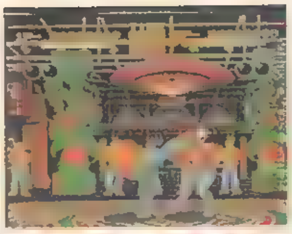
安迪為了克服體形細小的缺點，亦為了成為比哥哥更強的格鬥家，到了日本學會了格鬥的秘訣。

研究迪利所使用的招式

基本技的腳踢和拳擊，會隨着對手間的距離(遠・中・近)自動作技巧變化。若不把這基本技熟習的話，要打倒傑斯是不可能的。

腳踢

按照對手接近的順序，會有KEENPAD，FACEKICK，BACK-SPINKICK的變化，其它還能使用掃堂腿及跳踢等招式。



・迪利由中距離使出的FACEKICK

・在對手不注意時使用掃堂腿，成功了

拳擊與投技

有肘撞，刺拳、直拳的招式，這些都是拳擊時的變化。另外還有重直拳和跳擊的招式。若在接近按A擊，更能把對手投出去。

・以刺拳牽制對手，再使出必殺技

・跳起，拳擊，會使出跳擊的

看準時機用投技！

・用投技時，與對手之間的距離很重要

這就是必殺技了！

有普通攻擊接近2倍殺傷力的必殺技，對於對戰的人是非常恐佈的。這個必殺技，可以由十字掣和按掣的組合來使出。例如火炎波(向右時)要使出時，是把十掣↓，↘，→同時按拳掣即可(與SF II的波動拳相同)。

可以使用的必殺技

衝擊拳

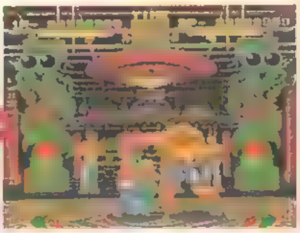
・在近距離使用會更有效果

龍斬腳

・從遠處突然飛過來

這裏有驚天動地的必殺技

昇龍腳



・這是把十字掣↓，・・拳掣使出的必殺技的有效用法

火炎波

・迪利最大的必殺技是這火炎波，對遠處的敵人特別有效。學習了這一招的話，迪利[illegible]無敵

動作 RPG 的期待作

Guardian Blade

守護神之劍

超新作特報 SPECIAL

容量 8M

PASSWORD CONTIN

？月下旬發售預定　HAL 研究所　8500 日元

以藏着神力之劍來戰鬥

美麗的畫面，充滿劇情的 RPG 故事，跟着還有任何人都能應付的簡單操作方法，「守護神之劍 GUARDIAN BLADE」總之就是一個不玩不可的動作 RPG。

手持擁有神力的劍，向魔界神挑戰。

守護神之劍！

用劍可以做出 3 種攻擊方法

遊戲名也已經說明了的守護神之劍 GUARDIAN BLADE。

主角可以用這把劍作 3 種攻擊（仔細分類是 4 種）。雖然攻擊方法有 3 種，但使用的掣只有一個。

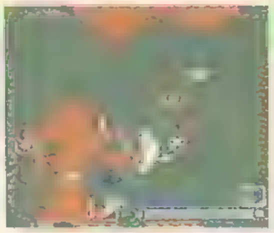
切

平常單是按掣所作的攻擊。主角向面對的方向揮動守護神之劍。連續按掣的話。可以有快速的連續刺擊。

死吧！

無敵衝刺

站在地圖上遍佈的「無敵衝刺地板」，會自動的變成這種攻擊。舉起劍來衝刺，衝刺中更是無敵的。可以令直線上的敵人受傷。

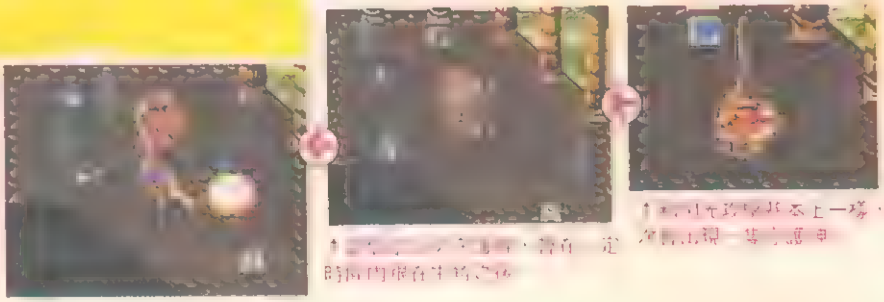


回轉光斬

主角在停止了的狀態中按着掣，畫面下方的指標會儲起，當指標滿了後放手，便能有這種攻擊。

守護神寶石之力

當帶着寶石這種道具時做出和回轉光斬相同的操作，便能在一定時間內把守護神呼喚出來。寶石有 4 種類，效果各有不同。

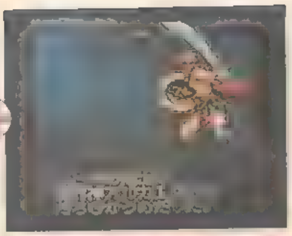


故事亦很充實

每個故事中遇上的同伴和登場人物們，以及在遊戲中加插的衆多事件，都令到故事的進行更有眞實感。

千年一次 魔界神復活

復活了的魔界神艾卡斯，因爲恐怕守護神劍士的成長會對自己的存在構成威脅，要把主角殺死。不過最後一刹那，主角因爲炎之守護神之力而得救。



↑千年前，魔界神曾敗於守護神劍士之下

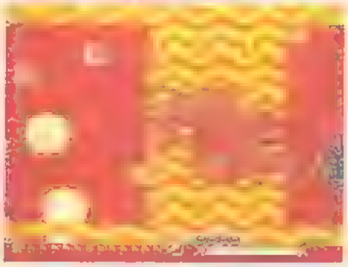
隨着故事而獲得的同伴

受到炎之守護神的引導，主角來到了一個洞穴，遇上了魔導士卡士迪。他也是因爲感到這洞穴有極大的力量而來到的。目的相同的2人因而成了同伴。

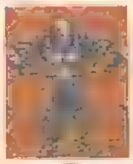
以這種方式成爲主角同伴的人物，遊戲中共有5人登場。

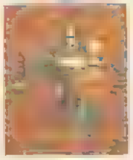
他們會在主角的後方一起戰鬥。另外，他們各自亦能使用魔法等特殊能力。

一起戰鬥！



3人的攻擊！





豐富的事件令氣氛提高

在遊戲的情節中，亦預備了不會缺少的事件EVENT。有邪惡的騎士集團跑過的場面，救出被捉去的同伴場面等，不斷有加强劇情的事件發生。

46億年物語

超新作特報 SPECIAL

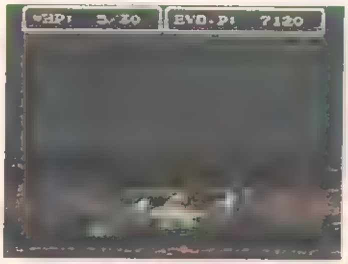
ENIX　發售日未定　9600 日元

12M + 64KRAM　電池記憶　動作遊戲 ACT

和以往有點不同的動作「進化」遊戲登場了

繼續上期的介紹，今次我們會以這遊戲最大特徵的進化要點向各位分析。

玩者是在地球誕生的 30 億年後，從進化成一條小魚的地方開始的。在弱肉强食的世界中活下來，目的是到達祝福之地「伊甸」。

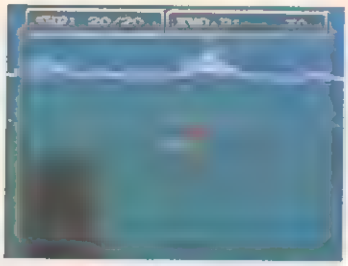


↑也有在晚上成羣來襲的敵人

↓［illegible］是通到哪裏的呢？

要進化的話……

爲了能進行進化，總之就是先要打倒敵人後食了他的肉，用來增加進化點，把這個進化點儲起來後，終於可以把自己的身體進化了。當然，你要把顎部變强，要把跳躍力提高，都是可按自己意思把身體各部份進化的，但與此同時閣下的樣子也會有變化。要在進行時重視實力，還是重視外觀呢？由你決定。



↑不停的食，希望能早點進化

←爲了進化哪一部份而煩惱

今次由於得到了第 3 章和第 4 章的畫面照出，可以向各位介紹一下。在第 3 章的最後，會出現一段以有關恐龍絕種的原因的事件發生——隕石。跟着，在第 4 章好像是會來到地上以外的地方進行……。再下去的暫時仍是祕密，等待下次介紹吧。

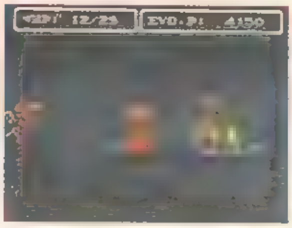
↑救出恐龍的孩子，會聽到一個情報。

↑［illegible］青蛙母親，會從背後放出小青蛙攻擊。

↓突然掉下的隕石，令恐龍們……

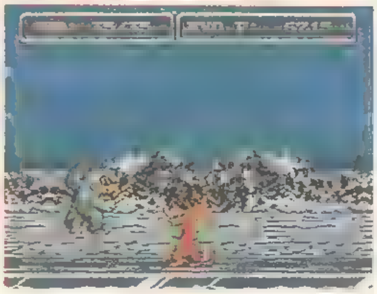
↑把遠［illegible］兄弟打倒的話，可以得到大量的進化點

↓將恐龍像馬一般操縱的謎之集團，到底是什麼人呢？



↑［illegible］可怕，攻擊方法亦豐富，會是個利害的强敵

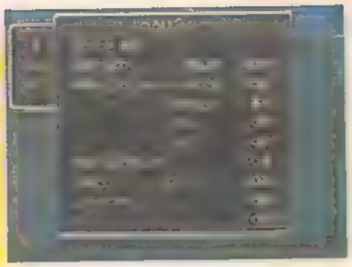
↓第 4 章的首腦是［illegible］



和現實的進化歷史相同，這個遊戲也是採用了由魚類到兩棲類，爬蟲類(亦可進化為鳥類)然後進化為哺乳類的過程。方法正確的話，是可以進化為人類的。另外，即使進化失敗時(如身體過重導致不能跳躍等)，由於也可以作退化，所以亦可以安心一些。

看看狀態值

↑由魚類進化爲兩棲類，可以在陸上行動了



↑馬上可知道那部份强了。

呀、終於「哺乳類」登場了

↑經過了漫長的歲月，終於也進化到哺乳類了。希望早點能成爲人類……

首先是從魚類開始

↓進化成恐龍中的翼龍。

↑由這樣子開始進化之旅。會變成那種樣子呢？

↑到了這個階段，是可以2腳行走的

↑和魚類時完全不同，再進入下去……

可能會變成這種樣子

這個遊戲在進行時樣子會改變，非常有趣。經過一定的進化後，也可以變成附圖中人物的樣子，當然，在這裏舉出的只是一些例子。要怎樣進化，完全是閣下的自由。不過，各位亦可在實際玩時以這些樣子爲目標。

↑把不同的部份進化來看

↓已經相當利害了，下次是把頭部進化看看

↑即使再進化也好，要以兩棲類之身在沙漠移動還是太勉强了

↑成爲恐龍後身體變大，要在冰上移動會很困難

↓由於可自由在空中飛，移動會非常輕鬆

↑就像是集合了各種動物的特徵於一身

←進化成强大的獅子

超新作特報 SPECIAL

Spindizzy WORLDS 螺旋世界

鬥智要素强的動作遊戲登場

ASKII 8 月 7 日發售預定　8800 日元

8M　PASSWORD/CONTINUE　動作遊戲 ACT

一個有不可思議操作感的遊戲！

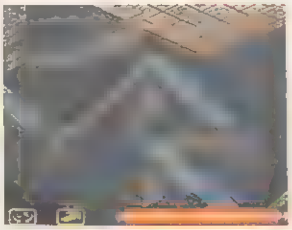
操作像符號般的主角機史拉多，收集支持謎之惑星「SPINDIEEY」活動的寶石，令惑星自爆是這遊戲的目的。主角（？）的探測宇宙船史拉多會在地面像滑行般移動。雖然這動作充滿速度感而且感覺很好，但因爲獨特的慣性，很多時都不能隨心所欲的移動。這種不可思議的操作感覺也是遊戲的樂趣之一。

• MENU [illegible]

• 一塊收集寶石 [illegible]

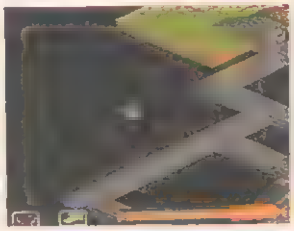
會隨你所想的移動

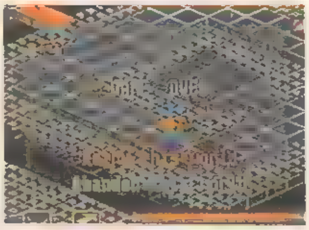
史拉多若是從 2 段高的地方掉下（相對高度），或是碰上異形時，都會受傷而令能量減少。若不能掌握到控制主角機的方法，馬上就會 GAMEOVER。



• [illegible]

• [illegible]

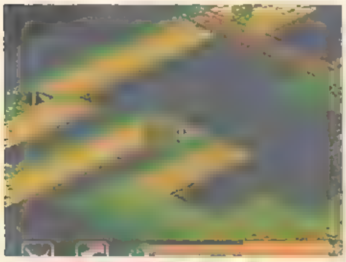




• 被異形碰到，能量用完時 GAMEOVER

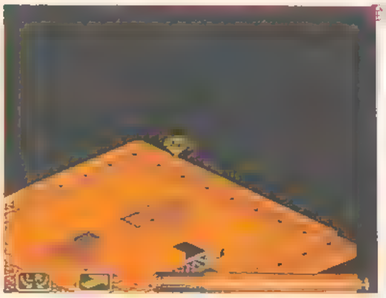
亦可以這樣的移動

要令史拉多能隨你所想的移動，要點是加速（A,Y 掣）和減速（B,X 掣）。若能靈活運用，便能有過人的動作。例如是在斜面上作平行移動，或者是可利用踏板來跳躍。



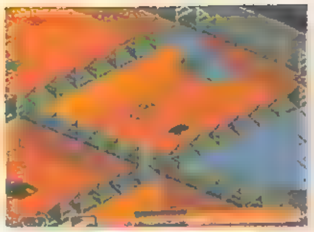
• [illegible]

掌握好時間來跳躍！



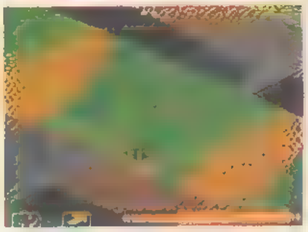
版面各有自己的特徵

在高速度的操作中，有些版面要在規定時間內越過通道，也有些版面史拉多要一邊避過會吸取能量的異形攻擊一邊前進。總之遊戲中盡是一些變化多端的版面去等待玩者的挑戰。



↑[illegible]很[illegible]的一版 要點是把按[illegible]序按下

• 有些版面是時間限制的

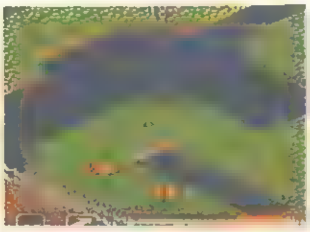


↑異形的動作有一定方式

跟着是些小裝置

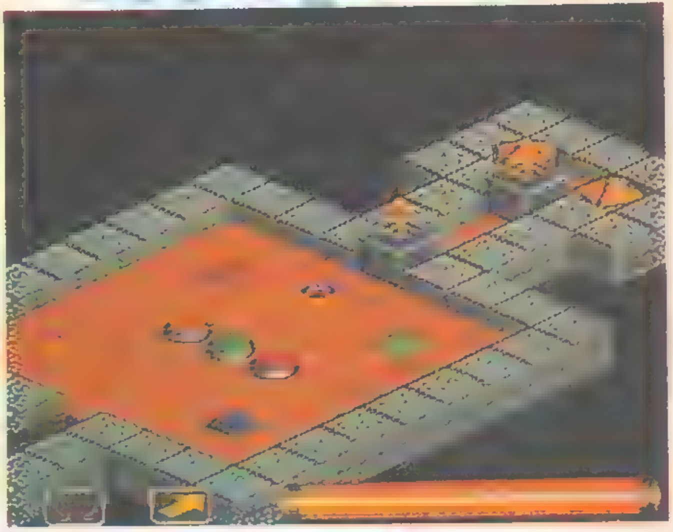
在比較傳統的東西方面，有些設置是要推理按掣的機能，也有些是若不以一定順序按，門或出口便不會出現等，都是些需要動腦筋的部份。而在往後的版面，這些設置更會越來越難。其中最麻煩的是冰的設置。在冰的上面不單只無法控制，若過了一定時間後，能量更會逐漸消失。

• [illegible]箭明[illegible]向[illegible]



↑也有[illegible]分版面 在限時內收集[illegible]石[illegible]

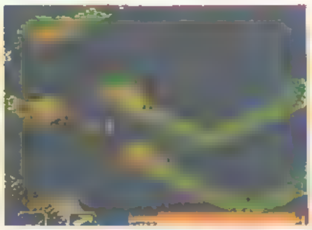
到底應該怎樣才好呢？



↑爲了取得[illegible]力的[illegible]物，要把障礙物清除了才可··

版面數在 100 以上

爲了令玩者能學習到基本操作上的技巧，因此是準備了一個稱爲「EASYDIZZY」的練習版的。加上主要的「SPINDIZZY」的版面，全部共有 100 版以上可玩。



↑寶石的[illegible] 利用跳躍台來進行

• [illegible]中[illegible]的[illegible] [illegible]爲大意便會掉下去

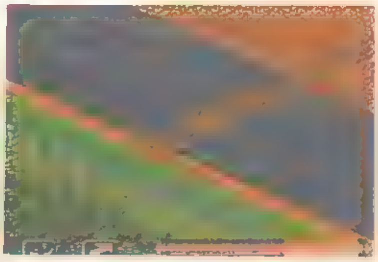
• 把寶石全部取得後，下[illegible]就是找出口了···

就像是迷宮一樣

• 在[illegible]宮般的[illegible]版上[illegible]有異形出現，能完成嗎？

• 很多版面者[illegible]利用跳躍的

• 主角在冰上前進 [illegible]的操作較難



↑這座橋的前面到底又是什[illegible]？

一個在日本有極高知名度的問答節目！現在有超級任天堂版！

超新作特報 SPECIAL

橫渡美國 超級問答大賽

8M PASSWORD CONTINU 問答遊戲

12 月發售預定 TOMY 8700 日元

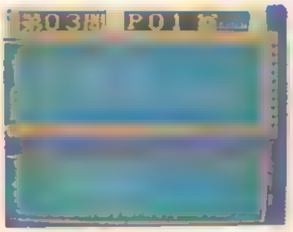
一個需要全身投入的問答遊戲

使用智力，體力，時運去向着紐約前進，一個日本人熟悉的遊戲方式。各版中都有運用了擴大，縮小機能的地方，一個較為特別的作品。

運用 3 種要素

智力

到現時為止進行過程的正確率是這智力。雖然對進行沒有特別影響，但在敗者復活戰等可指定對手時，會指定這數值低的人物。

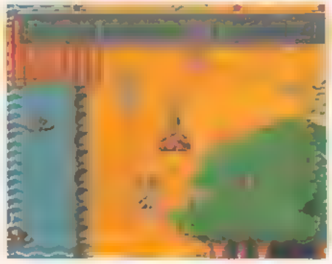


↑即使是日本人亦未必答得出，更何況是香港人。

↓既然不知對方的問題，一於就直覺回答。

體力

這個體力數值高的人物在圖版等地方活動時（例如是接傳單大賽），可以比其他人物有較快的動作。



↑有體力的人行動可較快。

時運

在 3 個要素中可能被視為較不重要的是這時運。不過，在猜拳等版面中，這時運值越高，更越容易勝利。

↑好運的話可 3 局連勝

最新的解謎遊戲

一個實際上沒有，只在遊戲版中出現的版面。這裏是一個利用了超級任天堂擴大。縮小機能的動作遊戲。一方面移動版面又同時要注意不令球掉下的前進。

↑新登場的波子轉盤全圖

[illegible]

[illegible]

失敗了的話……

[illegible]

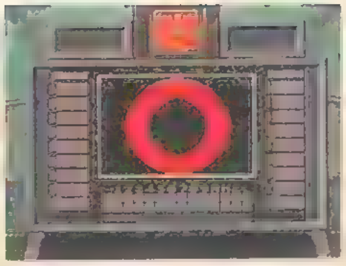
介紹不同版面

今次也是在遊戲室的 OX 問答作開始，由日本出發的飛機中也有問答遊戲。我們還會介紹美國本土中新納西，尼巴達的版面。

OX 的問答

因為是最初的版面，也沒有太難的問題，而且在這裏所出的問題數目是有限的。由於是二者選一的問題，若今次弄錯了，下次再出現時便不可能再弄錯的了。

↑限時很充足，可慎重的決定

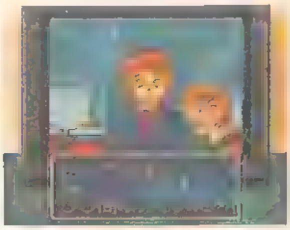


↑果然是正確「○」的

機內問答大賽

可以說是這遊戲的第一個難關，便是這個機內問答賽了。

這裏全部共會有 30 條問題，若不能進入前 10 名便不能到下一版。



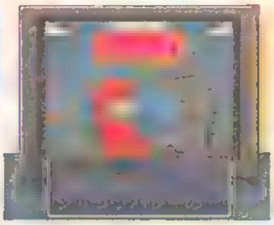
↑在前 10 名以內便能過關

↑緊張的剎那 不合格會被強制送回日本

緊張的一剎那！

美國本土編

在美國本土的版面除了最後決戰的紐約外，都會是那地方特有的問答方式。例如這裏介紹了的新納西就是一個和電腦有關的工業都市。



↑一個講求反射神經多於知識量的版面。

新納西

在上一頁介紹過的新解謎遊戲，就是在這新納西的。

到底在實際的新納西，又是否有這種機器的呢……？

尼巴達

另一個介紹的版面是這個尼巴達。雖然詳細的情還形還未決定，但單是看見附圖，便知道這裏是一個很熱的地方。

↑今次的新版面尼巴達

如何令你的商品迅速融入清費者的腦海中？

當然是首重廣告及宣傳。

在此領域中能做得最好的

恐怕……唯獨

請即來電查詢廣告製作及刊登費用，我們即會給貴公司一個價錢合理而又功効鉅大的實際收益。

請即致電：5688377熊本城公司查詢。

在大阪吹起熱血旋風

超新作特報 SPECIA

初代熱血硬派國雄

雖然做運動也不錯，但始終也是不配合這 2 位主角的形象。今次就藉着這機會，帶各位重溫初代熱血硬派的風味！

8 月 7 日發售預定　TECHNOS JAPAN 8900 日元

8M + 16KRAM　電池記憶　動作 RPG

拳打！腳踢！的動作 RPG

就如大家所知道的，今次的「國雄」是會走寫實派路線。這和踢足球或是躲避球時的他截然不同，各位不要說看上去沒有分別呀！最少面孔變小了，個子亦高了，整個人變得陰沈了。

今次的主角終於變回了不良少年般的形象了，大家應為如何呢？

這正是日本人最擅長的「重新包裝」手法，這類任天堂戲超任版的例子相信會繼續出現。

最強拍擋！

↑[illegible]在酒店休息，[illegible]

舞台是大阪

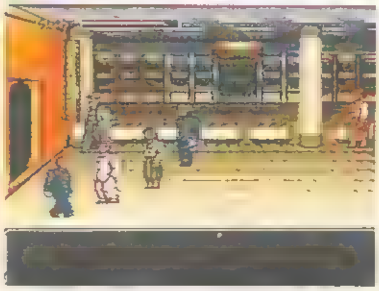
今次的故事，是說因修學旅行而來到大板的國雄們，被卷進了當地不良份子的鬥爭中。大板的名勝不少都在遊戲中出現，更是充滿着笑料的。

發生什麼事！？

↑這對拍擋會在大板戰鬥！

↑酒店的停車場中有人被打‥救命呀！

↑主角們從大板站[illegible]車



[illegible]

↑也有些大板人是國雄的同伴

這就是「初代」的打鬥動作

再次可看到國雄在打架時的技巧。以下就來看看那些技術。「初代熱血硬派」的國雄會在升級後學會各種技術，並非是從一開始就會用全部技巧的。

↑儲下經驗值升級後，可以變得更强。

↑國雄最初不能使用大技，不過

變得更強

拳打

國雄由最初就會使用的是拳擊。按攻擊掣一次，會使出左右 2 拳的攻擊法。所以，若是打不中時會做成很大的漏洞。

↑ 2 次直拳向對手攻擊。

腳踢

雖然操作本身是和拳擊相同，但按照和對手之間距離，會變成腳踢。若能把距離調節好，便能向倒下了的對手繼續攻擊。

↑把手插在褲袋來踢腳。

捉住

接近對手後按攻擊掣，便會把對手捉住。雖然若什麼也不做便會很快的放手，但若在捉住時再按擊掣，便能變成其它的技巧。

喂喂！

↑單是捉住對手，並未攻擊的

反手鎖

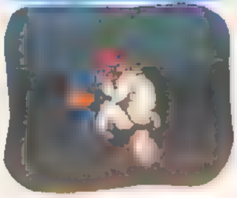
從對手的背後接近按攻擊掣，或是從捉住的狀態中向對手所在方向按着十字掣來按攻擊掣，便會變成反手鎖。這一招可奪去對手不少的體力，同時亦是其它大技的起手式。

↑用過一招後，可變出各種大技。

其它

以上的 4 種技巧是基本中的基本。組合了這些技巧的應用技，可在升級時逐漸學會。現在就來介紹其中一些。因爲任何技巧都只會是十字擊和一個攻擊掣組合而使出的，所以是不用擔心操作復雜的。

捉住後膝撞



↑捉住對手後用膝撞有相當的攻擊力！

重拳

↑這一拳足以把對手打倒在地上。

騎上去打

↑連續向對方的面部揮拳。超强力！

飛踢

↑飛踢。在被包圍方便。

升級之後……

升級時，不單只能學會技巧，體力(即 HP)和氣力(即類似 MP 之物)等的狀態都會上升。沒有體力的話，被人打中幾拳便支持不了，但若是力量低的話，即使是捉住對手不停的打，對方亦不會有什麼損傷。

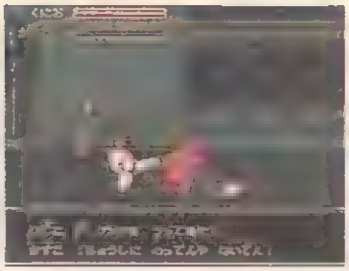
總之，在遊戲中要不斷的打架，到自己變强了之後，繼續打…

↑這個是狀態畫面，和一般 RPG 沒什麼分別。

↑使用氣力，可回復體力。總之就是魔法。

出現的傢伙全部都可以打

在大板中和國雄們對立的，是一個稱爲大板聯合的組織。只要是和這班敵人戰鬥，便做什麼也可以。總之，在路上走過的任何人都可以打，可說是這個遊戲的魅力。

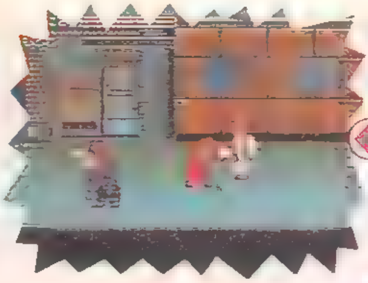


↑在大板的市街打架！

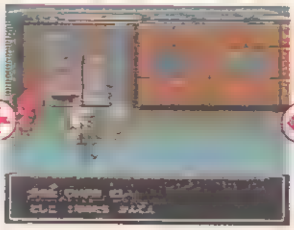
↑車站的大堂內亦一樣照打

打鬥是突然的

在街上步行時，卷軸會突然停止，跟着自然會有人出現和你打架的。在出現的人中，有些看來怎也不像是大板聯合的人。但這遊戲的忠旨是「有殺錯，冇放過」，打錯了的以後再算吧！



↑你要打的話我是一於奉陪的！

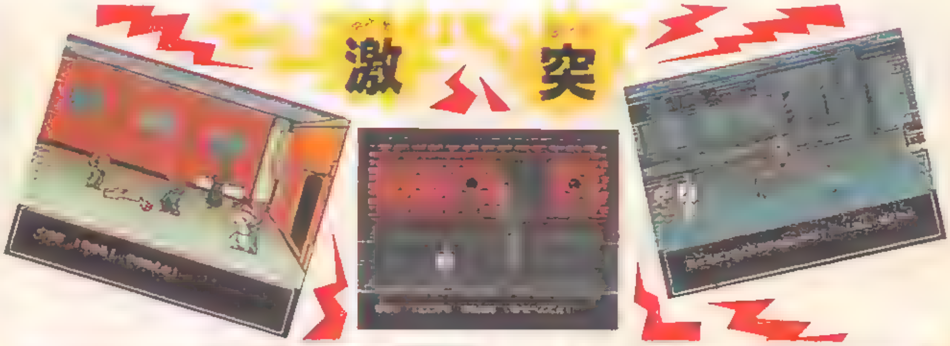


↑似乎要打架了，而且不全威他們是不能前進的！

↑移動的基本是徒步，不過，在街上走路時，突然

眞正敵人大阪聯合

大板聯合的成員，會隨着故事在預先定好的地方出現。基本上，把這班人打倒後，故事便會繼續。其它的打架可說是爲了和大板聯合戰鬥而熱身的，只有和大板聯合的戰鬥是絕對不能輸的。



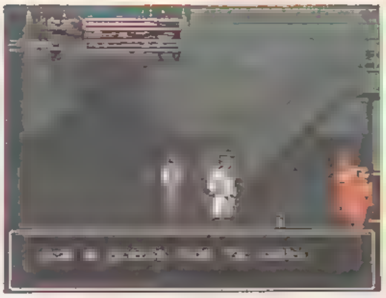
一般人也被牽連

一些毫無惡意，只是路過的普通人，你是可以把他們照打一餐的，這可說是遊戲的「獨特」之處。而且，攻擊途人更可得到經驗分，這算是意識不良嗎？

↑既然這條叫做街，自然會有普通人經過

↑對於無罪的一般人，也可以贈他一拳

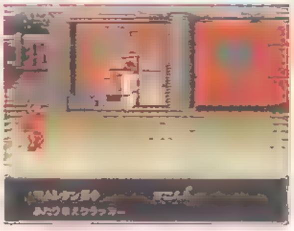
↑還可以得到經驗值。



咁都得!?

道具方面亦很獨特

普通的 RPG，都是可買武器，防具，道具的，在這遊戲中亦一樣。不過，我們的主角是國雄。武器有「蛇之指輪」啦，「金屬拳套」啦，防具是「紅色衣里」啦，「救之衣里」這類古怪的東西。在道具方面，有「冷雨」啦，「正常花砲」啦「海之猿」等，是更爲奇怪的東西。



↑雖然名字古怪，但確是有實際效用的

↑有很多古怪的道具。

超級任天堂的「自己中心派」要成爲完全版本

超任「自己中心派」

TAB 未定

PAL SOFT 9月予定 價格未定

超任的版本也是有三種的遊戲方法！

以麻雀遊戲來說，版本最多，最多人熟識的就是這個以漫畫爲根本的「自己中心派」了。

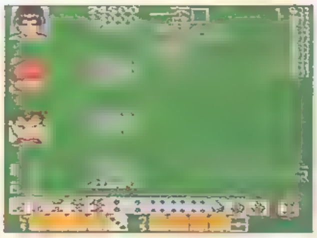
機種的移植多至有私人電腦，任天堂，PC，世嘉等，到現在連超任也有，可謂版本齊全了！

主角及其他角色的人物，無論是實力，性格及思想都照足原裝漫畫的設定。是漫畫化對戰的成功作，原作是片山先生，曾在「YOUNG MAGAZINE」中連續（日本漫畫雜誌）；差不多已有十年的歷史了；同一作者的漫畫「超級自槓」也是在當時大受歡迎的作品；以一貫的搞笑作風爭取了不少掌聲。

今次的超任版，全部的登場人物有二十四人，玩法有三種，「打倒全國雀士」，「挑戰麻雀問答遊戲」，「全對戰」。全都都有忠於原作感受。

當然這是「自己中心派」的特有色彩，在遊戲中是少不了的；在系列之中期待最高質素之作品！各位留意吧。

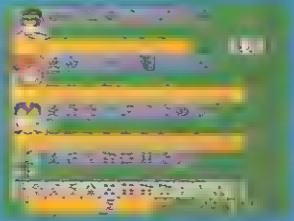
↑不要洗牌的，因爲是全自動麻雀枱。



↑角色的表情呼之欲出，十分生鬼。

全國雀士打倒旅行團

這其實是一個有劇情的玩法，故事是說日本被一個惡黨恐怖控制下，於是主角的持杉便聯同全國的雀莊之士，挺身而出，拯救國家；但這一羣壞人卻是無法無天的，一般的麻雀規則也不遵守，今次頭痛極了！



你也可以挑戰麻雀問答比賽！

這裏是一個有一百五十個麻雀問題的遊戲；主題分爲三個，其一是如何捨牌，其二「聽牌及食糊牌」，其三「點數計算」。

←這是世嘉的畫面。

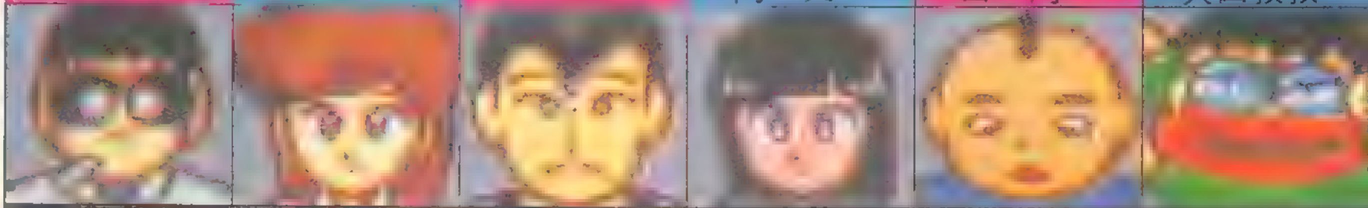
完全的對戰

「自己中心派」最主要的玩法便是這個；各位可以在這 MODE 中鍛練鍛練，作爲之前二種玩法的熱身又或是只打麻雀也可。

由初級的，到頂級高手的 24 人

超任 SFC 中出場的人物共有二十四人多，全都是在漫中爲人所熟識的人物，如果大家有幸看到這漫畫（可到專租台灣漫畫的店找找）的話，不難發覺每一個人物都異常有性格，而且惹笑有餘！

持杉夫 | 律見江 | 店野真澄太 | 內　美 | 宮　內 | 大口叔叔



↑主角的雀士　[illegible]

↑不要看他口大，他的麻雀知識是上級的。

CHART 角色分析 診斷

了解自己!! 百戰百勝!!

你是否找不到那一位戰士適合你？又或是現時[illegible]？[illegible]要試試！

START!

很清楚自己十分喜歡「SF」2

真的嗎？

技術比力量重要？

修行是必需

射擊遊戲是否拿手

喜歡成龍多於阿諾舒華

取得勝可不擇手段

認爲老友重要過異性

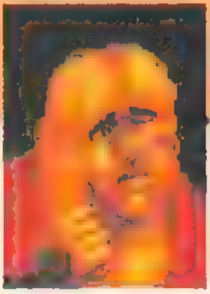
性格是否倔强呢？

體質特別多靜電

超音鼠比孖寶兄弟好玩

這樣的話你不必繼續進行診斷了！

GAMEOVER
由頭開始嗎？



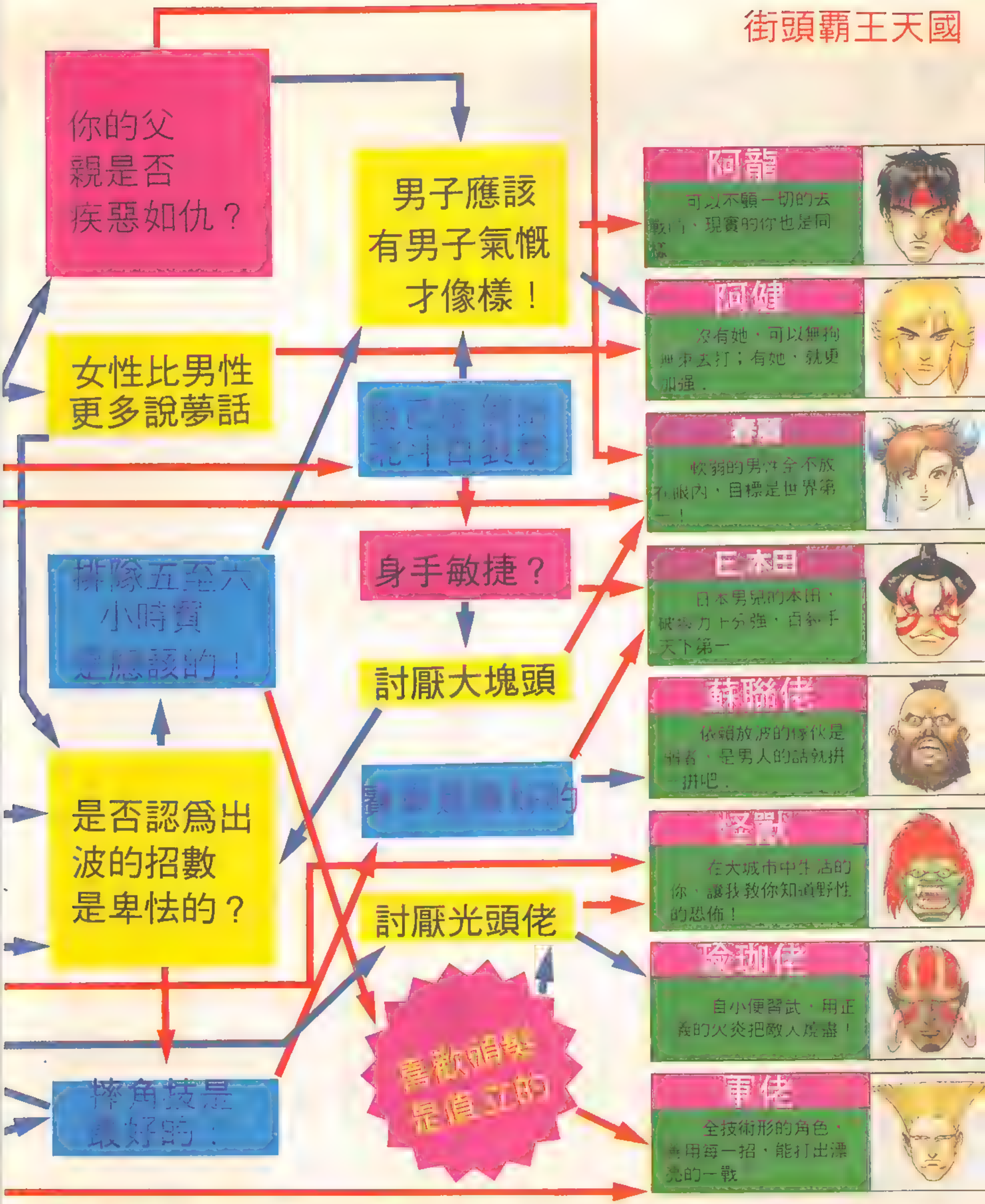
(YES)

(NO)

如果對方框的問題認爲是正確的，就走紅色的路，否則走籃色的路；筆者發覺這測試都頗準，因爲第一次診斷的結果便是軍佬！

老師的教導

各位，對於這一次診斷，本人有些少話要說；請在進行前齋戒沐浴，向東朝拜三次。跟着大叫「一定要勝利！」如果找出的人物萬一不是，我是不負責任的！



老師的教導

相信這一個表的準確度大概應該有百份之七十左右，因爲本人及一位日本朋友初時一試，果然中正自己愛用的角色，所以各位不要不信邪！用診斷結果的人物來用可能有意外收獲！

街頭霸王Ⅱ

人物編

大占卜

福田有宵：日本雜誌中占卜欄的專家。由面相，手相，姓名相。占星術以至樸克占卜術全部都會的名家。

今次我們特別請來了福田有宵先生爲「街頭霸王Ⅱ」的人物們占卜一下他們的性格！各位用他們對戰就多了。們會否有興趣知道這班人鮮爲人知的性格呢！？

利用出生的年代和血型 我們來看看全部人物眞正的性格

不單只是所有生物，甚至一張椅子，一粒石，也有它們自己命運的。當然，在遊戲中出現的人物，同樣是會有性格和運勢。所以，經常要和對手交鋒的「SF Ⅱ」人物們，亦一樣是有各自的性格。

很巧合地，「SF Ⅱ」的人物們都是各自設定了出生日期和血型的。所以我們今次就決定使用了血型占卜學和氣學，把各人物的性格公開給大家知道。當大家知道了人物們隱藏着的性格後。下次對戰時一定會有幫助的……

氣學是？

由人們出生接觸到空氣時起的占卜就是氣學。氣學是因爲大氣的溫度和濕度等自然現象而令人的身心發生影響，以出生的年份來作基礎，命運大概可分爲９種類。

這９種是以九星來稱呼，分別是一白水星，二黑土星，三碧木星，四綠木星，五黃土星，六白金星，七赤金星，八白土星，九紫火星。雖然這種是源自中國的占卜術，但日本亦有不少研究，在神社出售的曆，都是利用氣學來占卜運勢的。

1964 7 21 出生
血型：O 型

不怕敵人的性格

長所

自尊心强，腦筋聰明，是能在人羣中取得領導地位的類型。另外，他亦喜歡美的東西，有浪漫的戀愛，對潮流很有觸覺，面孔的特徵是那美麗的眼睛。

短所

很容易對一種事投入。爲了滿足會不惜刻苦去做的類型。對於認爲是同伴的人會很好，一旦變成敵對關係便會進行激烈的攻擊。

九紫火星 有相似運勢的人：'64、'73、'82、'91 年出生的

1965 2 14 出生
血型：B 型

口不擇言人有家庭運？/

長所

冷靜、穩重的人。在開始任何事之前，都會先沈思一番的深思熟慮型。意見豐富，適合作研究或開發之類的工作。另外，更有繼承家業的運勢。

短所

獨行獨斷的性格，對於人的喜歡或不喜歡很激烈，很難得到朋友。另外，因爲口不擇言，很易受人誤解。而且命運多變，偏向變化多的人生。

八白土星 有相似運勢的人：'65、'74、'83'、'92 年出生

1960.11 3 出生
血型：A 型

受女性歡迎卻不夠爽快

長所

擅於社交，很容易和人交朋友。對仔細的地方也會留意，親切，工作上很容易出人頭地，笑容亦有魅力，可吸引女性。這種 A 型的人亦很多可成爲橫綱。

短所

有着什麼也會考慮的傾向，欠缺了決斷力。在爭執時雖然不會由自己出手，但若被對手所傷時，會固執地進行猛烈的反擊。

四綠木星 有相似運勢的人：'60、'69、'78'、'87 年出生的

1968.3 1 出生
血型：A 型

一個不靠他人的獨立女性

長所

獨立心很强，是以自己力量開創命運的類型。意志很强，不喜歡輸，任何事也會拼命到最後。會以愛情放在第一位，有着豁出生命去愛的傾向。

短所

與父親的緣份很薄，可能會在年幼時分開了。因爲不會被强迫妥協，也會有吃虧的可能。命運中充滿波折，一生都與安定無緣。

五黃土星 有相似運勢的人：'68、'77、'86 年出生的

對街頭霸王Ⅱ的發售進行占卜

會在冬天推出續編！！！！

一個任何人都一樣期待的新作「SF Ⅱ」。我們現在請福田先生占卜一下它的售出的情況。

「這是一個很久不見的大作。在今年內會售出 100 萬盒左右的。推出後會有短暫的絕好評，夏天時走勢回落，秋天又會再回復。以地區來說，從東京看西，南方角發售會最好」(福田有宵)

既然有這機會，我們再來問一下會否有超級任天堂的續編推出？

「已經開始準備的了，發售方面最快是今年年尾，最遲也會在明年春天左右推出」。另外，看來是會推出利用液晶的東西」(同上)

這麼，難道說要推出 GAMEBOY 版！？嘩！！！

從血型看這班戰士爲何沒有 AB 型的？

「SF Ⅱ」中是一名血型 AB 型的人物也沒有(順帶一提四天王血型，分別是拳手、司令：A 型、泰王：B 型、西班牙佬：O 型)。按福田先生的話，AB 型的人是不喜歡鬥爭的性格，做戰士倒不如做評判。不過也會有一、二名 AB 型的戰士吧？

怪獸 BLANKA

1966.2.12 出生
血型：B 型

意外地有紳士風格

長所

有不計較勝負的性格。把強的一面收起，不容易表露在別人面前。相信義理，爲了人寧可辛苦的類型。面孔上口和牙會有特徵。

短所

會因爲多口而招來誤解，多愁善感的性格及孤癖都很難改變。幫助別人時即使是能力以外的也不會拒絕，結果是令到自己有所損失。

七赤金星（しちせききんせい） 有相似運勢的人：'66、'75、'84 年出生的

蘇聯佬

1956.6.1 出生
血型：A 型

一位較遲鈍的父親型人物

長所

具備了穩重冷靜的大人般性格，對家庭非常好，屬於會從遠處守護着的類型。憎恨卑鄙的行爲，對於任何事都會從正面去解決。

短所

不怕失敗，卻在行動有「死牛一邊頸」的傾向，決斷力欠缺，在戰場上亦經常處於被動狀態。另外，由於不擅於表達自己的意思，會受人誤解。

八白土星（はっぱくどせい） 有相似運勢的人：'65、'74、'83、'92 年出生的

軍佬

1960.12.23 出生
血型：O 型

雖然是慎重派，卻會全力以赴

長所

忍耐力強，一旦定下了目標，未到最後都不會放棄的類型。重視朋友，對任何人都好。笑容亦很有魅力，頭髮會有特徵。做任何事都很少失敗的類型。

短所

在行動之前有過份考慮的傾向，所以經常會比人慢。有時即使時機成熟過了仍在等待機會。認眞時也會有停不了下來的傾向。

四緑木星（しろくもくせい） 有相似運勢的人：'60、'69、'78、'87 年出生的

印度佬

1952.11.22 出生
血型：O 型

瑜伽專家會較輕浮嗎？

長所

積極勇敢的性格，充滿着行動力，任何時候都是精神地說話，由於也有喜歡說話的社交性格，人生中會充滿朋友。喜歡音樂，對新事物更是充滿好奇。

短所

爲人輕率，不會把別人的話聽進耳朵裏。由於也有變化無常的一面，經常會爲兩件矛盾的事煩惱。更會有不符合年齡的幼稚言行。

三碧木星（さんぺきもくせい） 有相似運勢的人：'69'70、'79'、'86 年出生的

那一個會和　　最合得來呢？

「SF Ⅱ」的人物中，相信有不少人會對於唯一的女性「春麗」有着不同期望。因此，我們再來占卜一下春麗與其他 11 人(包括四天王)的配合程度。

好，馬上要把結果發表了。最合得來的人物是龍 RYU。在氣學方面，對於不服輸的春麗來說，龍是少數可以有好結果的類型。

第 2 位是怪獸 BLANKA，正好是「美女與野獸」的組合，但這種組合會較爲擔心怪獸的輕浮，自己對這占卜結果亦感到意外。

、至於不合得來的有軍佬、西班牙佬、司令的 3 人。

這 3 人和春麗最合不來，兩人在一起的話會很麻煩。

最合得來的 BESTS3

1……………龍
2……………怪獸
3……………印度佬

1……………軍佬
2……………西班牙佬
3……………司令

最不合得來的 WORST3

顧者上釣!

大家認爲 SF II 好玩嗎？這個當然不用多問了。但日本有些人利用了 SF II 的盒帶來「玩嘢」，多人中招，而且玩法極爲「抵死」，所以特別刊出來一齊開心。

今次的角餌

在某舊帶店的店前遺下了……

釣場的狀況

[illegible]

我們在一個[illegible]人多的時間進行作戰，[illegible]方面也有[illegible]，環境整體上都不俗，[illegible]人方面算是很多了

↑這就是特製的[illegible]盒帶，較特別之處是盒面印上了「[illegible]」的字

[illegible]16:15

16:37 到現時都沒有變化

由開始後經過了 20 分鐘以上，都沒任何人注意到這東西，在這段時間內，更有一名父親把盒帶踢走了的小小突發事件。

16:42

再經過 5 分鐘後，一名年輕人注意到了。當時就好像印度佬要把手伸長的氣氛。他留意着四周，更多次把頭轉回去，結果也是離開了。眞是非常遺憾。

[illegible]你的名譽和地位，動手吧！

16:49 突發事件

當我們正稍爲想把視線移開時，卻得到了一名意想不到獵物！那是一名買餸回來的太太，她在拾起了盒帶後，向着我們隱藏的攝影機叫過來……呀，竟然這麼容易被識穿了。

被發現了！

16:56 謎之 2 人組 !?

兩件似乎是屬於學生科，小學生類的人類走近這邊。他們在魚餌(空盒帶)周圍轉來轉去的樣子，就像是海上的鯊魚發現獵物一樣。他們似乎想把我們凍死了才行動，只是在保護這盒帶。

17:03 終於成功了!!

成功了！終於都成功了！他們把餌拿在手上，可能是想着如何對付這合帶。跟着更帶走了，跟着這二人在踢着空罐，到底他們是誰呢？

在某任天堂舊帶店中播出任人玩……

釣場的狀況

天氣……………………有雲
風……………………沒有
氣溫……………………17 度

今次我們是向一間中古店（舊帶店）中挑戰。雖然有着無風的良好環境，但當日出入的人卻很少，這就要看我們垂釣者的技術了。

↓這裏的畫面，是把遊戲的DEMO用錄影帶播出來。

←超任的本體中，除了電源外，是沒有接上任何東西的。

15:25 沒有人注意到

由設置了裝置後經過了 20 分鐘，仍然是沒有任何反應，可能是他們對於這種情況有所懷疑吧。再過了少許時間，只好找出對策。真是不順手……

15:35 以誘餌令人上釣

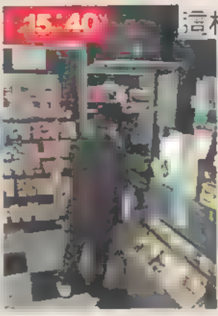
由開始後經過了 35 分鐘，終於決定使用一張誘餌的紙。我們在超級任天堂下方貼上了「請隨便！」的字句。大家都在想，這樣做會成功嗎？

15:37

第一名

安裝了誘餌後，一名少年出現了！看來他也注意了不少時間了。

15:40 這樣做就對了



他很開心的把控制器拿在手上，但畫面卻沒有任何反應。之後他也留下來看了2分鐘。

15:43

繼續再有二人

第一條水魚上釣後，馬上再有 2 條。誘餌收到了意想不到的效果。

放在自動售賣機的出口內……

釣場的狀況

天氣…………晴天中有雲
風…………東南風，風力 1
氣溫……………………19 度

我們把盒帶放進自動售賣機的出口之內，「SF II」都算得上是神出鬼沒了。

13:08

很快就有收獲了

直至他把手伸到售賣機出口時，仍未注意到盒帶的存在，真是不留心！

13:09 攝影機捕捉了瞬間的情形

這位兄弟一邊看着四周，很快的把盒帶袋了起來，之後，竟然連果汁也忘了，轉身就走！老兄，你上釣了。

遊戲雜誌中兩張 超級皇牌

超任一族

世嘉一族

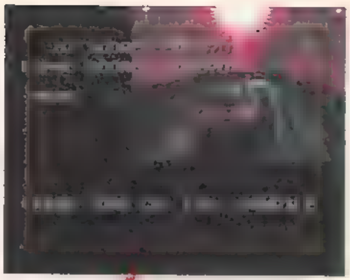
銷量冠軍，成績有目共睹。
歡迎各位行家加入銷售行列，
請即撥電 5688377
熊本城公司查詢詳細情形。
另本公司代理及經銷一切有關遊戲機，
大部份產品，批價特平。本公司專車，遠近送貨。

超級任天堂超級祕技大全

發現隱藏畫面

スーパーファミコン 十両技 SUPER ALESTE

這遊戲其實是有一些隱藏畫面的。當你把最終版的首腦打倒後，完結畫面要結束時按L或R掣即可。



↑當完結畫面來到最後這幅畫時，按以下所示的方法輸入

按L或R掣任何一個

↑隱藏畫面出現，不同形式會有不同畫面

可看到全部選手的資料

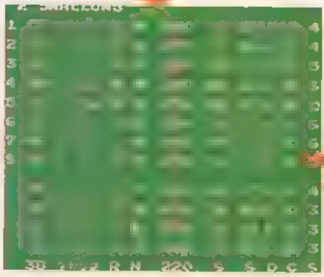
スーパーファミコン 大関技 SUPER FAMISTAR 超級明星棒球

發現了一個秘技，可以看到遊戲中登場全部選手的資料。

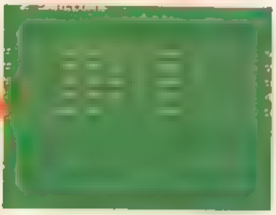
方法是在標題畫面中順序按R6次、L6次、START。這樣會出現各隊伍和選手的資料。用十字掣上下可替換打者和投手的資料，十字掣的左右則可選擇隊伍。另外，連後備選手的資料亦全部可看到。

↑在這畫面中輸入

順序輸入R6次、L6次、START



↑用左右選擇看的隊伍



↓向下按會變換成投手資料

可輕易令一壘跑者出局

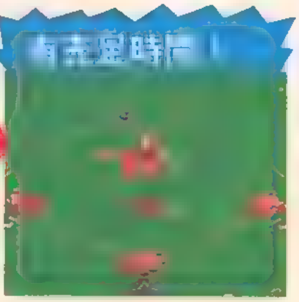
スーパーファミコン 大関技 SUPER FAMISTAR 超級明星棒球

這一個秘技，可以令對方跑者在一壘、或者一、三壘時，輕易令一壘跑者出局。在對COM戰中當有走力10以上的跑者在一壘時，在撤銷形式中同時按A和B掣。跟着會變換成小形式，一壘跑者正向二壘跑去，但球卻不知爲何已在捕手中。把球傳到二壘，便能令一壘玩者出局。

↓當一壘有跑者時

同時按A和B掣

↑跑者奔出，但球已在捕手處。



↑把球送到2壘，就是再快的跑者也要出局

發現4大指令

BATTLE GRAND PRIX

スーパーファミコン 橫綱技

在這遊戲中，發現了4種類的指令。

第一個熱身形式。在標題畫面中順序按Y、X、R、L、右、左、X、Y、L、R、左、右、START會令畫面變更，變成熱身形式HIT MODE。跟着，若把HIT CHECK設定成OFF即使撞中敵車亦不怕了。

第二個是音樂測試SOUND TEST。在標題畫面中順序按X、Y、L、R、左、右、Y、X、R、L、右、左、START的話，會變成音樂測試，用十字掣選曲，按START去聽。

第三個是賽道介紹NEXT CIRCUIT。在標題畫面中按Y、X、L、R這順序4次後按START會變成賽道介紹形式，更會有美女出現。

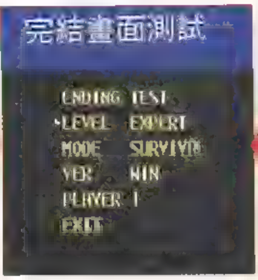
最後是完結畫面測試。在標題畫面中順序按X、Y、R、Y、X、右、L、左、R、L、Y、X、右、左、L、R、START，會變成完結畫面測試，可以看你喜歡的玩法的完結畫面。

↑亦可聽到效果音以外的。

在標題畫面中順序按X、Y、L、R、左、右、Y、X、R、L、右、左、START。

↑沒有敵車，可專心在賽事上

在標題畫面中順序按Y、X、R、L、右、左、X、Y、L、R、左、右、START。



在標題畫面中順序按X、Y、R、Y、X、右、L、左、R、L、Y、X、右、左、L、R、START

↑可看到介紹賽道的美女

在標題畫面中順序按Y、X、L、R、的順序4次後按START。

把周回數變成兩個極端

BATTLE GRAND PRIX

スーパーファミコン 大關技

↑在這畫面輸入各種指令

在這遊戲中，發現了一個可令賽事圈數變成1圈或50圈的秘技。

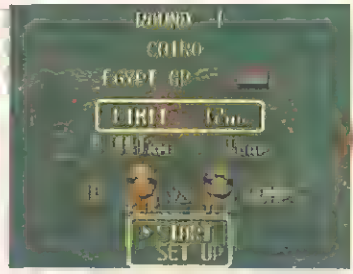
方法是先接上①和②的控掣器，在選擇圈數的畫面中，按着①控掣器和②控掣器的X掣去按START。這樣，圈數LAP會變成1。

另外，同樣在選擇圈數的畫面中，按着①控掣器和②控掣器的Y去按STATRT。這樣，圈數會變成50。

不過，在VS形式和SLOT形式中，在圈數設定畫面中按X或Y掣是會回到賽道選擇畫面的。因此，在這2種形式時要預先在賽道選擇畫面中按着①控掣器和②控掣器的X或Y掣。當變或圈數選擇畫面時便按START。

↑圈數是五十。天光了…

按着①和②控製器的Y去按START。



↑圈數變成一是件好事

按着①和②控製器的X去按START。

密碼操作術

スーパーファミコン
大関技

SD高達快打

這個遊戲中，發現了一條法則，可以來到平常不會出 PASSWORD 的版面。

方法是當 PASSWORD 出現時，把那 PASSWORD 上段從左起第一和第二個面孔的方向，作左右或前後的相反。輸入新製成的 PASSWORD 時，便會因應 PASSWORD 所出地方，從表 A 的地方開始。不過，因為隨着過版時間的不同會令前進路線和 PASSWORD 有異，用秘技去到的地方也有不同。

把上段從左方把第一和第二個面孔的方向相反

↑把砂漠完成後 下版是月都市 的密碼

↑把密碼這樣的變換

是最後的首腦

↑馬上和最終首腦戰鬥

PASSWORD 出現的場所	下一版	用秘技來到的地方
[illegible]	月.都市	[illegible] STAGE 4 的全宇[illegible]
[illegible] STA[illegible]後	[illegible]	[illegible] TAGE 6 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible] TAGE 6
[illegible] ACE 4 [illegible]	[illegible]	[illegible] STAGE [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] STAGE 4 後	[illegible]	[illegible] TAGE 4 [illegible]
[illegible] TAGE 5 [illegible]	[illegible]星	[illegible] STAGE [illegible] 的最版
完成火星(STAGE 6)後		最終版(STAGE8)的首腦

隱藏的設定形式

スーパーファミコン
隱藏技

魔法神劍
MAGIC SWORD

這個遊戲中，發現了一個隱藏的設定形式 OPTION MODE，可以作體力設定和層數選擇 FLOOR—SELECT 的。

方法是首先在接上 2 個控掣器的狀態中，變成設定形式 OPTION。跟着，移向 EXIT，按着②控掣器的 L 和 START 時按①控掣器 START。這樣畫面會變換，成為隱藏的設定形式。

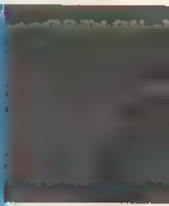
體力 VATILITY 設定，可以把玩者的體力自由設定在 0—9 之間。只要設定了體力一次，只要不關上電源，去可以用設定好的體力狀態去玩。

層數選擇 FLOOR SELECT，是可以讓玩者選擇開始時最高層數。例如設定到 20 為止，則可以在 0 至 20 任何一層開始。不過，即使選任何一層也好，玩者都是在沒有同伴的狀態中開始。

↑在設定形式中選擇 EXIT…

按着2控掣器的 L 和 START 去按 1 控掣器的 STATR

↑會變成隱藏設定形式的畫面



↑在上方的數字設定體力

是體力設定

↑可從 0-9 的數目開始

↑可在下方的數字選擇層數

↑來到了選擇的層數

接關次數設定指令

スーパーファミコン 大闕技

BATTLE BRACE

在這遊戲中，發現了一個秘技，可以把只有 3 個的 CREDIT 數目作變更。

方法是在設定 OPTION 時，按着 L 掣來順序按上和 X，左和 Y，下和 B，右和 A。在按這指令時，要直按着 L 掣才可。這樣，在設定畫面中會出現 CREDIT 設定的一欄，可以用十字掣的左右來變更 CREDIT 數目。

CREDIT 數有 1、3、5、FREE 的 4 種類，選擇 FREE 的話，便會變成無限 CONTINUE 了。

↓在設定畫面輸入以下的指令

按着L掣來順序按上和X、左和Y、下和B、右和A

↑出現了新的一欄。

可以作多次的挑戰

↓以十字掣的左右在C數的4種類中選擇。

接關次數變成無限了！

↑把 CREDIT 數調至 FREE，開始遊戲…

道具無限增殖法

スーパーファミコン 樁機技

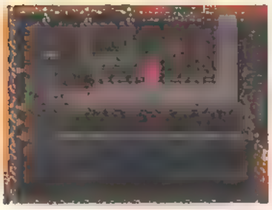
甲龍傳說

有一個道具的無限增殖法。方法着是要先準備好不能在圖版上使用的道具和想增殖的道具各一。把想增殖的道具交給同伴後按一次 B 掣。跟在圖版上使用那不能用的道具。這樣，會表示出現「現在不能使用」的訊息、若按 B 掣取消，剛才交給同伴的道具便會留下。而你交給了的那位同伴手上、道具仍然存在，道具因而增殖成 2 個了。不斷重復就能把道具無限增殖。

↑先準備不能在圖版上使用和想增加的道具

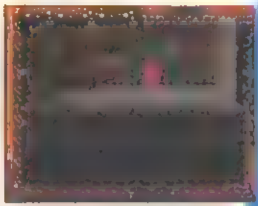
使用不能在圖版上使用道具。

↓在圖版上使用道具。



↑出現「現在不能使用」的訊息。

按B掣



↑交給了人的道具留下了。

道具增殖了

↑對方手上也有道具。

↑重復的做，可增加至無限。

超任一族 超級

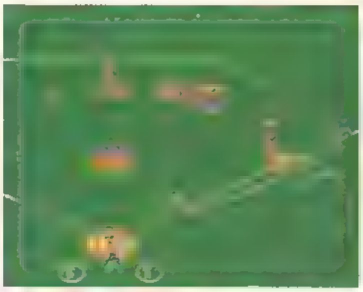
用眞名的棒球遊戲令樂趣倍增

一個在去年7月推出，「SUPER ULTRA BASEBALL」的續編，已決定推出了！

隊伍數目在包括了6隊自創球隊，全部共18隊。其中有12隊都是職業棒球隊。這12隊雖然「遺憾」地不能使用「魔球」與「祕打」，但如巨人，西武這些隊伍名，以及野茂，池山這些選手名，都會以眞名登場。

・可以作各種畫面設定

・有實在的球隊和選手登場



・[illegible]

・的確是以真名進行賽事的

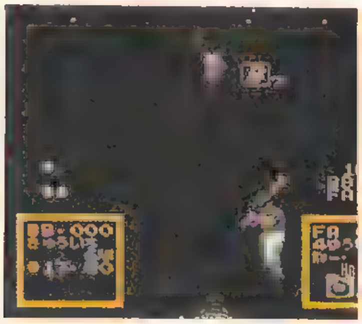
超級球隊是保留了下來！

這個遊戲另一種趣味所在便是那些擁有「魔球」與「祕打」的超級隊伍。把超技點設定為無限的話，便能隨你喜歡的去享受「魔球」和「祕打」的迫力賽事。

← [illegible]

魔球対秘打

↑「魔球」和「秘打」的大對決



↑背景是星空，是新魔球？

↑這就是「魔球」，對手可以打到嗎？

↑對於投手的「魔球」，擊球手用「秘打」對抗

↑分身的投手！到底那一個是投手的正身呢？

新作遊戲介紹

亂馬1/2 爆烈亂鬥編

受好評的亂馬續篇快將登場

發售日未定
NCS
價格未定
・盒帶
動作遊戲 ACT

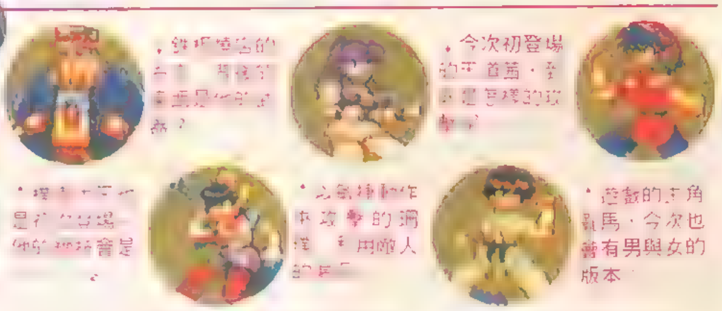
正當前作的興奮仍未減退的時候、「亂馬 1/2」的續編又快要登場了！

今次當然也會是和前作「亂馬 1/2 ——町內激鬥編」一樣，是格鬥動作遊戲。雖然如此，但這個「爆烈亂鬥編」的容量就由前作 8M 一口氣增力 1.5 倍而提高至 12M 的大容量，登場人物亦由前作的 8 人變成了 12 人！而且人物亦比前較大，同時由於動作的方式變得更仔細，所以會有迫眞，而且是更華麗的戰鬥出現。

另外，由於人物的技巧數目亦增加了，所以可期待此前作更華麗的技巧以及新必殺技的出現。

更大，更迫眞的人物！

除去了前作的「校長」，「九能」等人，改以「右京」、「樸克大王」等在原作中較近期的人物加進遊戲內。當然「亂馬」是男女身份都會出現的。



・遊戲的主角亂馬，今次也會有男與女的版本

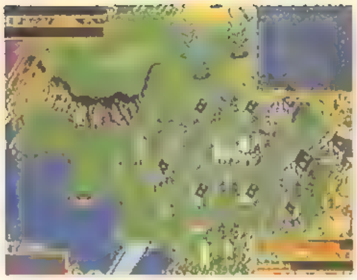
爲了打倒巨龍而出發！

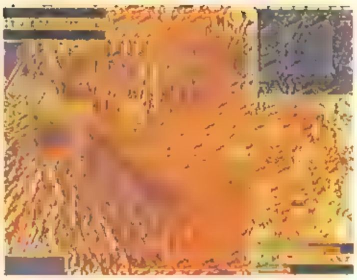
龍之大地 DRAGONS • EARTH

發售日未定
HUMAN
價格未定

• 盒帶

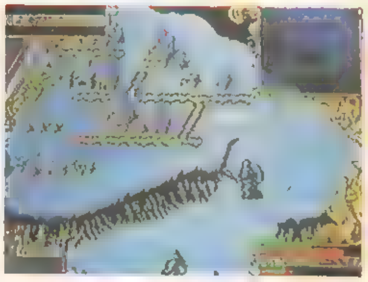
模擬遊戲 SLG





以打倒令人們受苦的巨龍爲目的的模擬遊戲。玩者是一名魔法師，你要召喚怪物，以及使用兵士把周圍的鎮佔領下來。

遊戲中由於是加入了時間的概念，遊戲中敵我雙方會同時移動、即是所謂眞實時間式 REAL TIME 的方式。而且，由於各指令都是設定在每個按掣中，操作性亦很優越。



把法具收集

客輪逃生記 SEPTENTRION

發售日未定
HUMAN

• 盒帶

動作遊戲 ACT

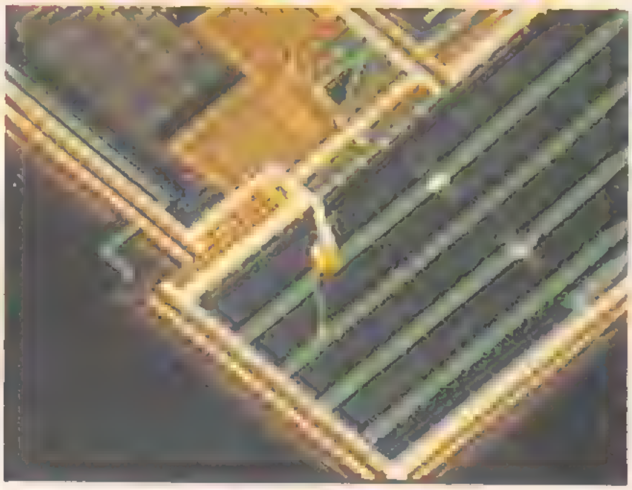
畫面屬開發中

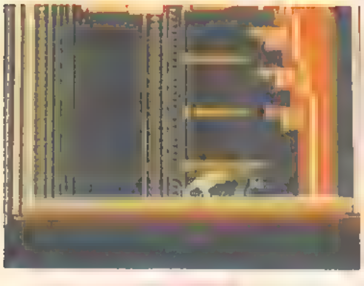
從沉船之內把乘客救出

由 HUMAN CREATING SCHOOL 的學生所作的遊戲。遊戲目的是要從反轉了的船上在限時內盡量把乘客救出，是個動作遊戲。

可選擇的人物有 4 人，而且更是採用了會隨對話的內容令故事進行改變的多線路方式。

要在限時內逃走！





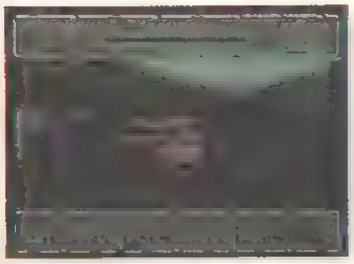
爲守護地球的和平和邪惡戰鬥

音速戰士 SONIC BLASTMAN

9 月 25 日發售預定
TAITO
8500 日元

• 盒帶

動作遊戲 ACT



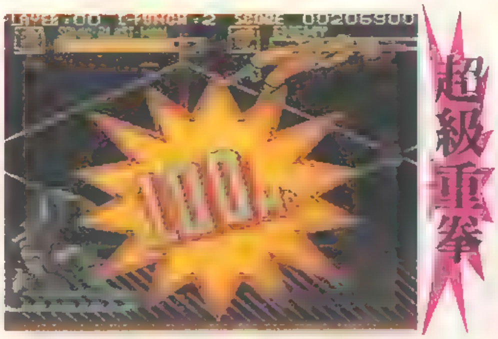
• [illegible]

• 敵人之中也有能出現道具的傢伙

以華麗的拳擊與投技打敗惡人的動作遊戲。

這個遊戲的主角，是從 SONIC BLAST 星前來的正義戰士。他的武器是能把拳力增幅的特殊手拳。主角要利用這手套把惡之集團「JACK KNIFE」打倒。

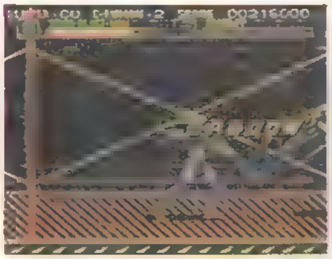
另外，也有 5 種類拳擊版，可以用你自傲的拳力去把貨車甚至是大廈打碎。



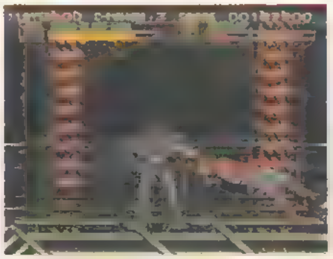
↑ STAGE 1 首腦登場，以投技打倒他

充滿力量的攻擊

音速戰士的攻擊、每一招都是充滿力量和爽快的。例如有把手向後擺動的回轉拳，或是會飛出衝擊波的音速上勾拳等。



• 把手向後回轉的旋轉拳，有把敵人打至畫面以外的威力



• 以音速的拳力，可以單手把敵人[illegible]

• 有很多如此華麗的攻擊

爲成爲最強的劍士而出發！

劍神 THE・SWORD MANIAC

發售[illegible]
東芝 EMI
價格[illegible]

• 盒帶

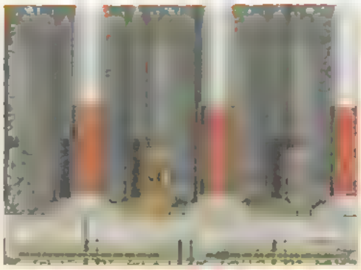
動作遊戲 ACT

• [illegible]

• 在宮殿中的戰鬥，很多嘍囉出現，[illegible]

像「THUNDER SPIRIT」與「金龍戰記」等，經常移植街機作品的東芝 EMI，總算有一個原作的遊戲。

遊戲是橫卷軸的動作型。從名字也會知道，這遊戲會有很多劍招上的變化，另外，在劍招外的腳踢等，人物的動作亦很仔細。



• 宮殿中[illegible]式

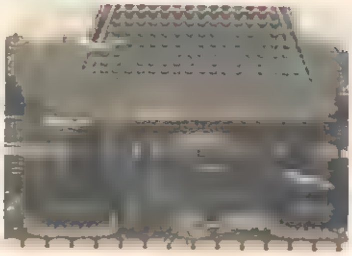
魔力小馬

類和妖怪奇妙拍擋的故事

發售日未定
YUTAKA
價格未定
動作遊戲 ACT

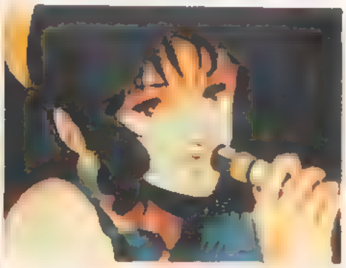
在日本週刊少年SUNDAY好評連載中的漫畫「魔力小馬」會以動作遊戲方式在超任推出。故事是說主角手持「獸之槍」與妖怪「阿虎」一起旅行……忠於原作。

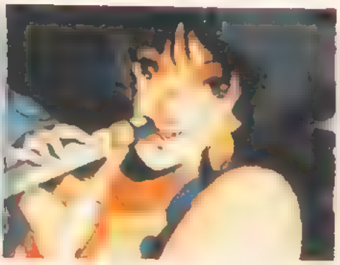
這遊戲的主角有2人。分別是以「獸之槍」攻擊的小馬，以及用爪與火炎攻擊的「阿虎」。



↑這就是被封印的妖怪「阿虎」

↑以手上的獸之槍來擊退妖怪們





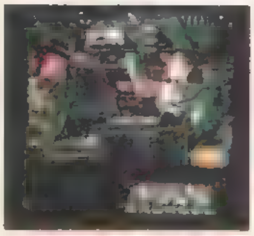
截稿前的究極最新情報！

超時空要塞 MACROSS

By J.J.

一套多年前在香港播映過的TV動畫，現在也有「戰神……」版播映中，今次特別把它的射擊遊戲介紹給大家。不過這並非SFC版是街機的。

玩者所操作的並非是那超巨型的MACROSS，而是「普通」的一架「韋基利」戰機。利用道具可作變形。至於火力……和MACROSS比較不過是小兒科吧……哈哈……(不信的請看附圖)。



超級任天堂遊戲發售日期表

已經很久沒有好好的睡過了。最近經常和 LEYNOS 一起加班，直至深夜才離開公司。當然，其他同事是同樣落力的。各位認爲今次的「超任一族」辦得如何呢？(PS：手上的第一期已經有數頁開始脫落，希望到最後不要只剩下封面和封底就好了……)

註：以下的港幣計算方法是以(日元售價×當日滙率×行家折扣率)而定。例如波斯王子，8800 日元× 0.06 × 7 折＝約 370 港元。

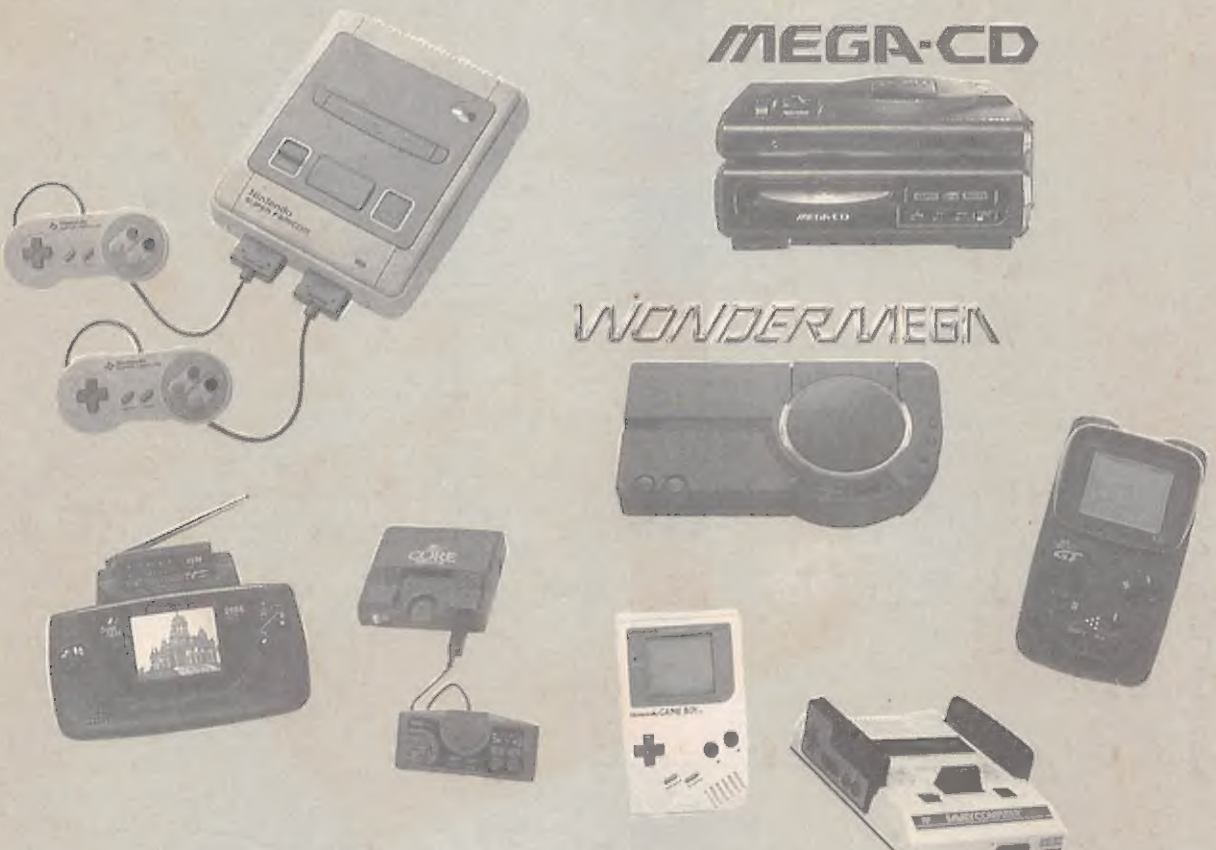
基本上計法都應該如此，但也有一些例外的。例如早陣子的街霸Ⅱ便是最好例子。9800 日元的盒帶竟賣至九百多元(最貴的幾天)，你是否發覺俾錢時你面前的老闆笑得特別開心呢……倒是現在買會化算一些。主持者：J.J.

發售日	遊戲名	形態	性質	公司名	價格	簡介	預計香港售價
6/26(五)	橫山光輝三國志	B	SLG	ANGEL	9500 日元	有豐富動畫爲魅力的 SLG	$400
6/26(五)	總合格鬥技 ASTRALBOUT		ACT	KING RECORD	9030 日元	在世界最格鬥技的決定戰中出場	$380
6/26(五)	甲子園 2	B	SPG	KEN AMUSEMENT	8900 日元	把日本甲子園的激烈棒球賽帶到超任	$375
6/26(五)	波子迷宮 CAMELTRY		PZG	TAITO	8500 日元	回轉波子以終點爲目標的鬥智遊戲	$360
7/3(五)	超級保齡球 SUPER BOWLING		SPG	ATHENA	8300 日元	可以同時給 4 個人去玩	$350
7/3(五)	PGA 高爾夫之旅 PGA TOUR GOLF	B	SPG	IMAGINEER	8500 日元	以球爲視點的卷軸極有迫力	$360
7/3(五)	Q 版沙羅曼蛇！ PARODIUS		STG	KONAMI	8500 日元	極搞笑同時亦極難玩的射擊遊戲	$360
7/3(五)	光明傳說 LIGHT FANTASY	B	RPG	TONKIN HOUSE	8900 日元	以一名膽小的少年爲主角的 RPG	$375
7/3(五)	超級越野賽 SUPER OFFROAD		RCG	PACK • IN • VIDEO	6900 日元	俯視形式進行的越野賽車	$300
7/3(五)	波斯王子 PRINCE OF PARSIA	P	ACT	MASIYA	8800 日元	由私人電腦移植的超迫真動作遊戲	$370
7/10(五)	問答遊戲 GOI GOI		ETC	TAITO	8500 日元	日本街機的問答式遊戲	$360
7/10(五)	北斗之拳 5	B	RPG	東映動畫	8900 日元	戰鬥場面內有迫真的效果。	$375
7/14(二)	孖寶繪圖 MARIO PAINT	B	ETC	任天堂	9800 日元	使用了 SFC 專用滑鼠的繪圖軟件	$410
7/17(五)	恐龍大戰 DYNA WARS		ACT	IREM	8800 日元	以同名電影爲藍本的爽快 ACT	$370
7/17(五)	HOOK 鐵鈎船長		ACT	EPIC SONY	8500 日元	小飛俠在世界中冒險	$360
7/17(五)	足球小將Ⅲ皇帝之挑戰	B	SLG	TEMCO	8900 日元	「足球小將」升級後的新版本	$380 ☆
7/17(預定)	鈴木亞久里之 F-1 超級賽實	B	RCG	LOGIC	8800 日元	在 F-1 中和車手亞久里對戰	$370
7/23(四)	新拉之大冒險與雪妮的相遇	P	ACT	NAMCOT	8300 日元	雪妮系列在 SFC 登場	$355
7/24(預定)	同化戰機 BLAZEON		STG	ATLUS	8500 日元	主角機可變身成被打倒的敵人	$360
7/24(五)	飛龍之拳 S 黃金戰士	P	ACT	CULTURE BRAIN	9700 日元	名作動作遊戲的超任版本	$410 ☆
7/24(五)	T.M.N.T. 忍者龜Ⅳ		ACT	KONAMI	8500 日元	加進了新的形式，令樂趣倍增	$360
7/24(五)	超級美式足球	P	SPG	SAMMY	8700 日元	有着正統派隊形變化的樂趣	$365
7/24(五)	金龍戰記 SYVALION		ACT	東芝 EMI	8600 日元	以龍爲主角的特色 ACT	$360
7/24(五)	超級 F-1 賽車 SUPER F-1 CIRCUS	B	RCG	日本物產	8800 日元	名作 F-1 賽車遊戲在 SFC 蘇醒	$370
7/24(五)	地球戰士 EARTH LIGHT	B	SLG	HUDSON	8500 日元	把 PC 作品大幅强化	$360
7/31(五)	機甲警察 METAL • JACK		ATC	ATLUS	8800 日元	電視動畫英雄的大活躍	$370
7/31(五)	炎之鬥球兒彈平	P	SPG	SUN 電子	8500 日元	有高動作性躲避球的樂趣	$360
7 月下旬	彈珠大戰	P	ETC	COCONUT JAPAN	9500 日元	進行着日本彈珠機的戰鬥	$400
7 月預定	3 × 3 EYES 聖魔降臨傳	B	RPG	YUTAKA	9500 日元	把受歡迎漫畫以 RPG 進行	$400
8/3(一)	SUPER 大航海時代	B	SLG	光榮	11800 日元	是任天堂版大幅改良後的版本！	$495
8/7(五)	螺旋世界 SPIN DIZZY WORLDS		ACT	ASCII	8800 日元	在 3 次元的路線中進行。	$370
8/7(五)	寶貝智多星 HOME ALONE		ACT	ALTRON	8800 日元	由壞人手上守着家中的財寶	$370
8/7(五)	極限戰機 PHALANX		STG	KEMCO	8900 日元	由私人電腦移植的激烈 STG	$375
8/7(五)	超級職業棒球Ⅱ	B	SPG	JALELO	9000 日元	今次加上了 ZOOM 鏡機能	$380
8/7(五)	KING OF THE MONSTERS	P	ACT	TAKARA	8800 日元	可作 2 人對戰的怪物戰 ACT	$370
8/7(五)	初代熱血硬派	B	A • RPG	TECHNO • JAPAN	8900 日元	主角是國雄，舞台在大阪	$375
8/7(五)	超級桃太郎電鐵Ⅱ	B	ETC	HUDSON	8800 日元	著名圖版遊戲在 SFC 登場	$370
8/7(五)	夢幻水管 PIPE DREAM	P	PZG	BPS	8500 日元	由蛇口連接水管到排水溝	$360
8 月上旬	SUPER PANG 超級氣球		ACT	CAPCOM	7500 日元	切割氣球的爽快 ACT	$320
8 月預定	超級麻雀		ECT	EYEMAX	8000 日元	麻雀迷久等了！是正統派的麻雀	$340
8 月預定	DRAGON QUEST Ⅴ 勇者鬥惡龍Ⅴ	B	RPG	ENIX	9600 日元	大幅度强化的 AI 戰鬥。	$405 ☆
8 月預定	超技棒球實名編	B	SPG	CULTURE BRAIN	價格未定	把超技棒球作進一步的强化	價格未定
8 月預定	CB 人物大戰失去的胡閙		ACT	BANPRESTO	8500 日元	可以把敵人變成手下。	$360
8 月預定	筋肉人 DIRTY CHALLENGER		ACT	YUTAKA	7800 日元	爲爭鬥筋肉星王位繼承權而戰鬥	$330
夏天預定	孖寶賽車	B	RCG	任天堂	價格未定	亦可 2 人同時玩的孖寶 RCG	價格未定
夏天預定	自己中心派		ECT	PAL-SOFT	7800 日元	看了原作的話可把樂趣加倍！	$330
9/25(五)	鐵甲神兵	B	SLG	HECTO	8800 日元	在森林中展開游擊戰	$370
9 月上旬	ACROBAT MISSION		STG	TEICHIKU	800 日元	把受歡迎的街機版忠實移植	$370

淘大

威龍公司

經銷：一切家庭遊戲主機
各類型 Doctor 及各式各樣遊戲帶盒
全區款式最多最齊。



P.C. CORE II
16 BIT 世嘉主機
超級任天堂
紅白機
GAME BOY
GAME GEAR

G.T.
智多星
超任寶
世嘉飛鷹
MGD II
攔裁者

精工修理各類遊戲機，價錢公道。
總店：九龍牛頭角道淘大商場三樓 92—93 號
Tel: 7567796
分店：香港筲箕灣道 57—87 號太安樓商場 A36A 鋪
Tel: 5698159

新一代APOLLO手掣II代

適合各類型主機：

(SUPER FAMICOM)

(MEGA 16BIT)

P.C ENGINE

NEO. GEO.

(FAMICOM)

SUPER GUN

各種功能集於一身。

超勁產品，全人類讚譽。

街機感受，完全享有。

東南亞總代理：
(ASIA SOLE AGENT)：

永勝貿易公司
Wing Sing Trading Co.

地址：九龍尖沙咀寶勒巷六至八A豐利商業
大厦806室
ADDRESS：RM. 806 FUNG LEE COMM. BLDY, 6-8A
PRET AVENUE. TST.
電話：3666678,7232456
(TEL)：3666678, 7232456
FAX：3678338

線中之霸

超級任天堂AV線

適合各類型國際線路電視機的一條以香港爲製造點，用途却遍及全球之立體聲超任AV線，購買時請認清盒上印有香港人標誌方爲正貨。

無論外觀・質素・傳眞度始終勝人一籌

超級任天堂專用之S端子線

令畫面更清晰，榮登打機感受最高境界。
請即選用金盒包裝之超級任天堂S端子線。

總經銷：熊本城
地址：筲箕灣道407-409號筲箕灣中心2號舖
電話：8843139

T.P.C.產品系列，信心十優質的標誌
超級任天堂爲任天堂公司之註冊商標